

# CLICK!

dwutygodnik o grach • komputerach • Internecie • technice

**PROGRAMY**  
**PIERWSZA POMOC  
DLA PC**

## EXTRA

- Creatures 3 – wychowaj sobie Przyjaciela!

## INTERNET

- Jak zrobić własną stronę internetową?
- Hakerzy - prawda i mity!

## SPRZĘT

- Odjazdowe kierownice
- COMDEX - na co komu telemyszka?

## KINO

- Gry rządzą w Hollywood!

**SUPERCENA**  
**2<sup>90</sup>  
zł**

**TEST**  
**GRALIŚMY  
PIERWSI!**

**PORADNIKI  
RAJ PRZYGODÓWEK**

# Hokus Pokus Różowa Pantera

TM

## ZAPOWIEDZI

**MIGHT &  
MAGIC VIII**

## POŁĄCZENIA

**NOWOCZESNE  
KOMÓRKI**

ISSN 1509-0558

9 771509 055006

07

The Pink Panther and associated trademarks and characters TM & (C) 2000 United Artist Corporation. All rights reserved.

**Kupony zniżkowe!**

**Gry 10% taniej!**



# Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in. ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupno. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy wyczerpująco w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce”. Nieco zmodyfikowane metryczki możesz spotkać również w innych działach, w których oceniane są programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

## Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

## Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

## Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

## Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt. Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać. Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

## Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows

PSX: Sony Playstation

N64: Nintendo 64

GB: Game Boy

GBC: Game Boy Color

DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

## Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

## Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

## Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nuciemy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

## Fajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

**CLICK ATTACK!**  
Świetna Akcja

2,90 zł Wydawnictwo H.Bauer 1-∞ graczy

Min.: 486, 32 MB RAM, 60 MB, ciekawość świata, otwarty umysł Zal.: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 80 MB, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 Dźwięk 6 Fajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, o sprzęcie komputerowym oraz Internecie

Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

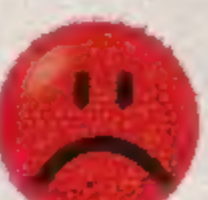
Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

**6**



**To nam się podobało**

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.



**To się nam nie podobało**

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

**Krótkie podsumowanie**

Tutaj staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

## Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

## GATUNKI

W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategia kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:

## AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat przedstawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Kłasyk przeboje tego typu to „DOOM” i „QUAKE”.

## BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (czyli o spotkanie się z wielekim bossem). Miłośnicy tego gatunku od lat toczą zażartą dyskusję, która seria jest lepsza: „TEKKEN” czy „VIRTUA FIGHTER”.

## LOGICZNE

Gry dla miłośników wysilania szarych komórek. Takie przeboje jak „TETRIS” pojawiają się na rynku bez huku, ale za to konsekwentnie gromadzą na koncie swoich producentów pokaźne zyski.

## PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem np. pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND”), czy obsadzić Śmierć w głównej roli w sztuce teatralnej („DISCWORLD”).

## WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczysz w takich przebojach jak „NEED FOR SPEED”, czy „Wipeout 64”.

## ZRĘCZNOŚCIÓWKI

Wymagają małpich rąk, refleksu koby i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT”, czy „BANJO-KAZOOIE”.

## STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Wyróżnia się wśród nich strategie turowe („CIVILIZATION”) oraz strategie czasu rzeczywistego RTS („STARCRAFT”).

## SPORT

Piłki nożne („FIFA 2000”), hokej („NHL 2000”) i koszykówka („NBA LIVE 2000”). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

## RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to seria „ULTIMA”.

## SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0”).

## CLICK! Oceny

**1**

**Beznadzieja**  
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

**2**

**Słabizna**  
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

**3**

**Przeciętniak**  
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

**4**

**Nieźły**  
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

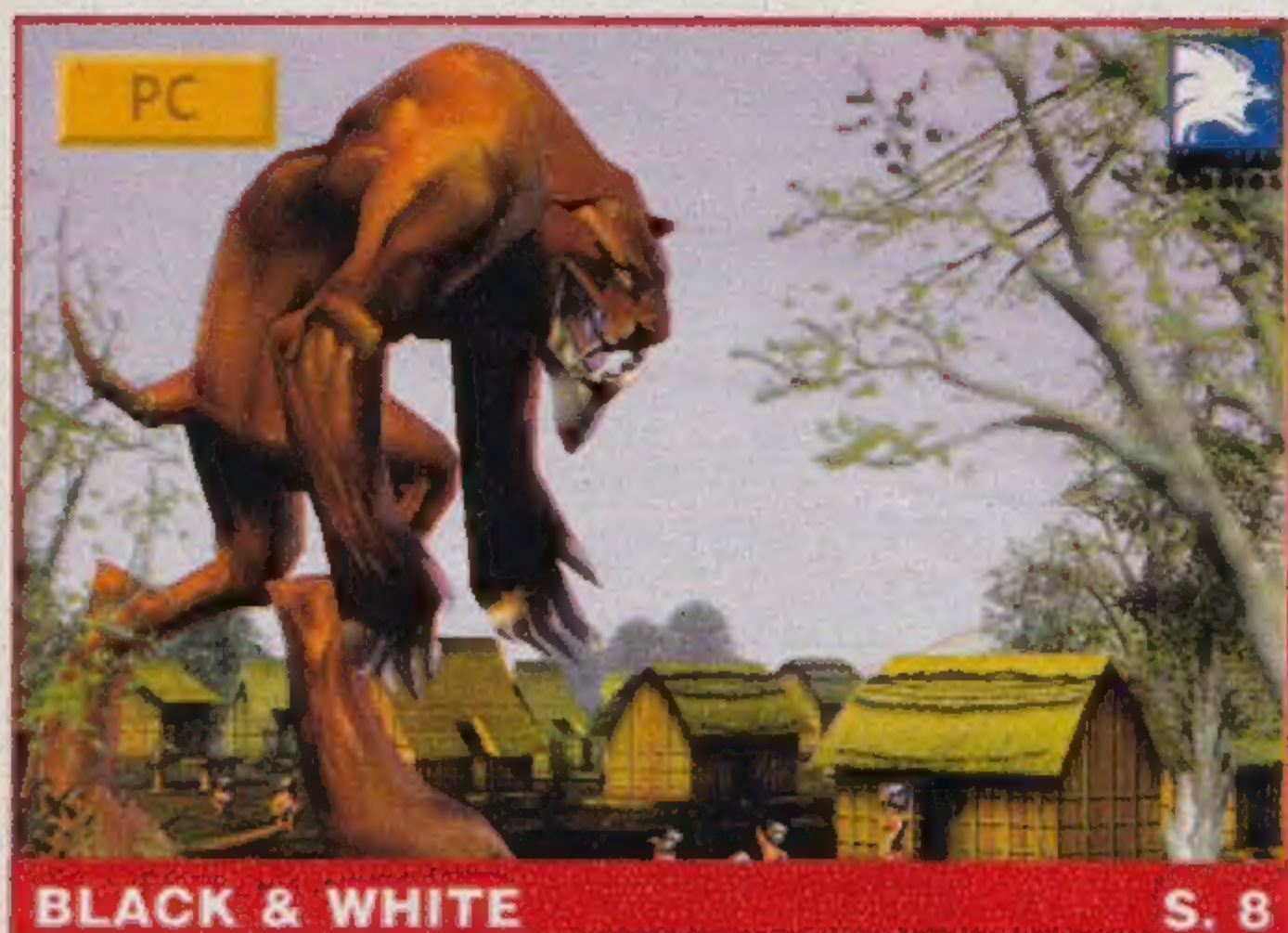
**5**

**Przodownik**  
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

**6**

**Rewelacja**  
Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinienes mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.





BLACK & WHITE

S. 8



RÓŻOWA PANTERA

S. 14



CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

S. 20



USAF

S. 19



TZAR

S. 16

### PROGRAMY

- 44 **Pomoc dla PC**  
Pierwsza pomoc dla komputera

### POŁĄCZENIA

- 58 **Doganiamy Przyszłość**

### INTERNET

- 48 **Hakerzy – prawda i mity**  
46 **Jak zrobić stronę WWW**

### KINO/TV

- 50 **Gry rządzą w Hollywood**  
Jak gry komputerowe wpłynęły na kino  
52 **Nowy konkurent Lary**

### EXTRA

- 56 **Jak wychować sobie Przyjaciela**  
Creatures 3

### INNE

- 54 **Fun**  
60 **Nowinki ze świata sprzętu**  
62 **Listy i kupony zniżkowe**  
60 **Wywiad z Johnem Gaeta**  
MATRIX – Efekty specjalne



GRY W HOLLYWOOD

S. 50

POMOC DLA PC

S. 44

CREATURES 3

S. 56

### ZAPOWIEDZI

- 8 **Black & White**  
Nowa strategia w natarciu  
11 **MDK 2**  
Kurt powraca  
11 **Medevil 2**  
Kościany rycerz traci głowę  
10 **Might & Magic 8**  
Kraina magii i miecza po raz ósmy  
11 **NASCAR 2000**  
Wyścigi na miarę 2000 roku  
4 **The Neverending Story**  
Historia, która nie ma końca

### LISTA PRZEBOJÓW

- 12 **Lista najlepszych gier ostatnich tygodni** ułożona przez czytelników

### TEST

- 21 **Armored Fist 3**  
20 **Castrol Honda Superbike 2000**  
23 **Ehrgeiz**  
18 **F/A –18E Super Hornet**  
21 **Ford Racing**  
26 **Gromada Revenge**  
14 **Hokus Pokus Różowa Pantera**  
25 **Hugo: Tropikalna Wyspa**  
24 **Hype**  
17 **Might & Magic 7 PL**  
25 **Odorek i Boberek...**  
17 **RollerCoaster Tycoon PL**  
22 **Shadow Madness**  
16 **TZAR**  
19 **USAF**  
17 **Worms Armageddon PL**

### TRIX & TIPS

- 32 **Atlantis 2**  
28 **Hokus Pokus Różowa Pantera**  
36 **Kody na PC**  
27 **Kody na PSX**

### SPRZĘT

- 39 **Zakręcone Kierownice**  
Najlepsze wirtualne kółka  
42 **Zabawki Przyszłości**  
Targi XXI wieku

## DRODZY CZYTELNICY!

### Konkurs Clicka! na grafika

Jeżeli masz doświadczenie jako grafik w piśmie oraz skończony 18 lat, zgłoś się do nas! Zawsze chętnie przyjmemy do naszego zespołu zdolne osoby.

Jeżeli czytacie te słowa, to znaczy, że poprzedni CLICK! spodobał się Wam i postanowiliście kupić następny numer. Bardzo nas cieszy, że nasze pismo zyskało uznanie w Waszych oczach. Chcielibyśmy również podziękować Wam za wsparcie, mnóstwo ciepłych listów i za każde miłe słowo pod adresem CLICKA! Wasze zdanie jest dla nas najważniejsze, bo przecież

CLICKA! tworzymy właśnie dla Was. Chcieliśmy też wyjaśnić pewne nieporozumienie: na razie ukazały się na rynku tylko trzy numery CLICKA! (łącznie z bieżącym) i nie mamy też numerów archiwalnych. Dlatego nie możemy spełnić Waszych prośb o przesłanie poprzednich numerów.

Następny nr. za dwa tygodnie

(3 marca), a w nim **SUPERNIESPODZIANKA**





# The Real Neverending

Gdzieś bardzo daleko, na dnie ludzkiej duszy i wyobraźni, znajduje się przecudowna kraina. Jej mieszkańcy nazywają ją Fantazją. Żyją w niej zarówno tysiące najróżniejszych dobrych stworów, jak i zwykli poczciwi ludzie

W całej krainie panuje idealny pokój i harmonia. Od tysięcy lat Fantazjanie nie doświadczyli nawet najmniejszego uczucia smutku i krzywdy. Wszelkie dobro, jakie wypełniało niekończące się terytorium Fantazji, istniało dzięki Dziecięcej Cesarzowej. Wprawdzie powszechnie uważana za władczynię, jednak w istocie dziewczynka była kimś więcej. Można powiedzieć, że była siłą powołującą do życia całą Fantazję. Dzięki niej istniało każde stworzenie, zamieszkujące tę bajkową krainę. Po tysiącach lat rajskiego życia mieszkańców Fantazji ogarnęło przerażenie. Cesarzowa zachorowała! Przecież oczywiste było, że śmierć Dziecięcej Cesarzowej oznaczała zarazem koniec całego świata Fantazjan. Dlatego od pierwszego dnia

jej choroby krainę zaczęła ogarniać Nicość. Na początku była mała, znikwały tylko niewielkie fragmenty otoczenia. Jednak z dnia na dzień Nicość rozrastała się. Stopniowo zaczęły znikać drzewa, łąki, jeziora i ludzie. Nicość nie powodowała bólu, nawet była dość przyjemna, jednak każda rzecz i każdy człowiek, który się oddał w jej władanie, przepadał na zawsze. Żaden z Fantazjańskich medyków, mimo usilnych prób, nie był w stanie poprawić samopoczucia Cesarzowej. Jediną nadzieją jest bohater przybyły z innego świata. W jego rękach spoczywa los Cesarzowej i całej bajkowej krainy. Wiadomo o nim tylko tyle, że ma na imię Atreyo. W tym, właśnie miejscu zaczniesz swoją przygodę



Z paczką na muchy nie masz co startować do tych osilków. Może coś cięższego?



Kostium kompletowy i buty do kolan? W krainie Fantazji wszystko jest możliwe



W grze spotkasz wiele ciekawych postaci



Z tym panem i jego rodziną nie zaczynamy



# Story

z THE REAL NEVERENDING STORY. Gra pojawi się w sklepach prawdopodobnie już na wiosnę tego roku. Jej scenariusz powstał na podstawie wydanej w 1979 roku świetnej powieści niemieckiego pisarza Michaela Ende. Trudnego zadania, jakim jest komputerowa adaptacja tej niezwykłej książki, podjęła się niemiecka firma Discreet Monsters. Autorzy obiecują, że dostarczą każdemu graczowi niezapomnianych wrażeń. Znajdzie w niej dla siebie coś zarówno wielbiciel przygodówek, jak i osoba, lubiąca się w znacznie dynamiczniejszych grach akcji. W TRNES będzie można bowiem bardzo dużo podróżować oraz walczyć z okrutnymi stworami.

Widok na świat gry ma zostać przedstawiony oczami głównego bohatera. Producenci zapowiadają, że jeszcze w żadnej z dotychczasowych gier nie połączono w taki sposób typowej przygodówki z grą akcji 3D. Płynne przejście między światem zewnętrznym i wnętrzami pomieszczeń ma umożliwić, opracowany specjalnie na potrzeby TRNES, trójwymiarowy MonsterEngine. Dzięki niemu świat widziany w grze np. za oknem ma być całkowicie wygenerowany, a nie jak w przypadku dotychczasowych produkcji, zostać tylko nieruchomą bitmapą.

**Cała Fantazja ma składać się aż z pięciu, niezwykle zróżnicowanych, podświatów. Dodatkowo każdy gracz będzie musiał wykonać dziesięć misji w krainie snu.** Zdobyte podczas nich przedmioty będzie można przenieść do świata rzeczywistego. Dzięki wręcz fenomenalnej grafice i efektom świetlnym (podobnym do tych z QUAKE III czy HALF-LIFE), będziesz przemierzać naprawdę niezwykle krainy. Zobaczysz najróżniejsze miejsca: począwszy od bardzo kolorowych, jakby żywcem wziętych z filmów animowanych, na napawających grozą lochach kończąc.

**Kolejną zasługującą na uznanie innowacją jest sposób prowadzenia dialogów.** Twórcy z firmy Discreet Monsters nazywają go fachowo – „emocjonalnym systemem wymiany zdań”. W skrócie chodzi o to, że będziesz mógł stosować odpowiedzi nacechowane emocjonalnie np. „marnuję tylko czas na rozmowę z tobą”. W TRNES nie będzie, jak w wielu przygodówkach, kilku gotowych odpowiedzi na każde zadawane przez rozmówcę pytanie. Zastosowanie takiej formy dialogów ma zwiększyć dynamikę gry oraz zapewnić jej nieliniowy przebieg. Wielki nacisk położono także na dokładne odtworzenie czasu rzeczywistego. Gracz podróżuje w świecie, w którym wszystko ciągle się zmienia.

**Ambitnym planem producentów z Discreet Monsters jest wydanie gry na całym świecie i to w piętnastu językach.** Zapowiedziane zostały już także kolejne części opowieści. Wszystko wskazuje też na to, że ten produkt stworzony przez nie należącą do największych potentatów firmę wniesie bardzo wiele nowego w cierpiący na schematyczność rynek gier przygodowych.

## INFO

### Znowu coś oryginalnego?

Siggi Kogl – twórca THE REAL NEVERENDING STORY – uważa swoje dzieło za niezwykle nowatorskie i unikalne. Proszony o jego krótką charakterystykę, odpowiedział: „Ma to być pierwsza autentyczna przygodówka 3D, rozgrywająca się w czasie rzeczywistym. Chcemy, żeby graficznie przypominała RIVEN. Natomiast akcja ma się kojarzyć z takimi supergrami jak HALF-LIFE czy UNREAL”.

### Niekończące się opowieści...

Powieść pod tytułem „The Neverending Story” napisał w 1979 r. Michael Ende. Na jej podstawie nakręcono w latach osiemdziesiątych film fabularny. Do historii przeszedł on jako jedna z najdroższych produkcji kina europejskiego. W odróżnieniu od książki film przeznaczony był dla najmłodszych widzów. Jednak tak bardzo odbiegał od zamysłu artystycznego autora powieści, że ten wycofał swoje nazwisko z czołówki filmu. Autorzy gry nazwali ją „Prawdziwa Niekończąca Się Historia”, a swój scenariusz opracowali na podstawie książki, a nie filmu.

PC PSX N64 DC A

**The Real Neverending Story**  
Fantastyczna Przygodówka

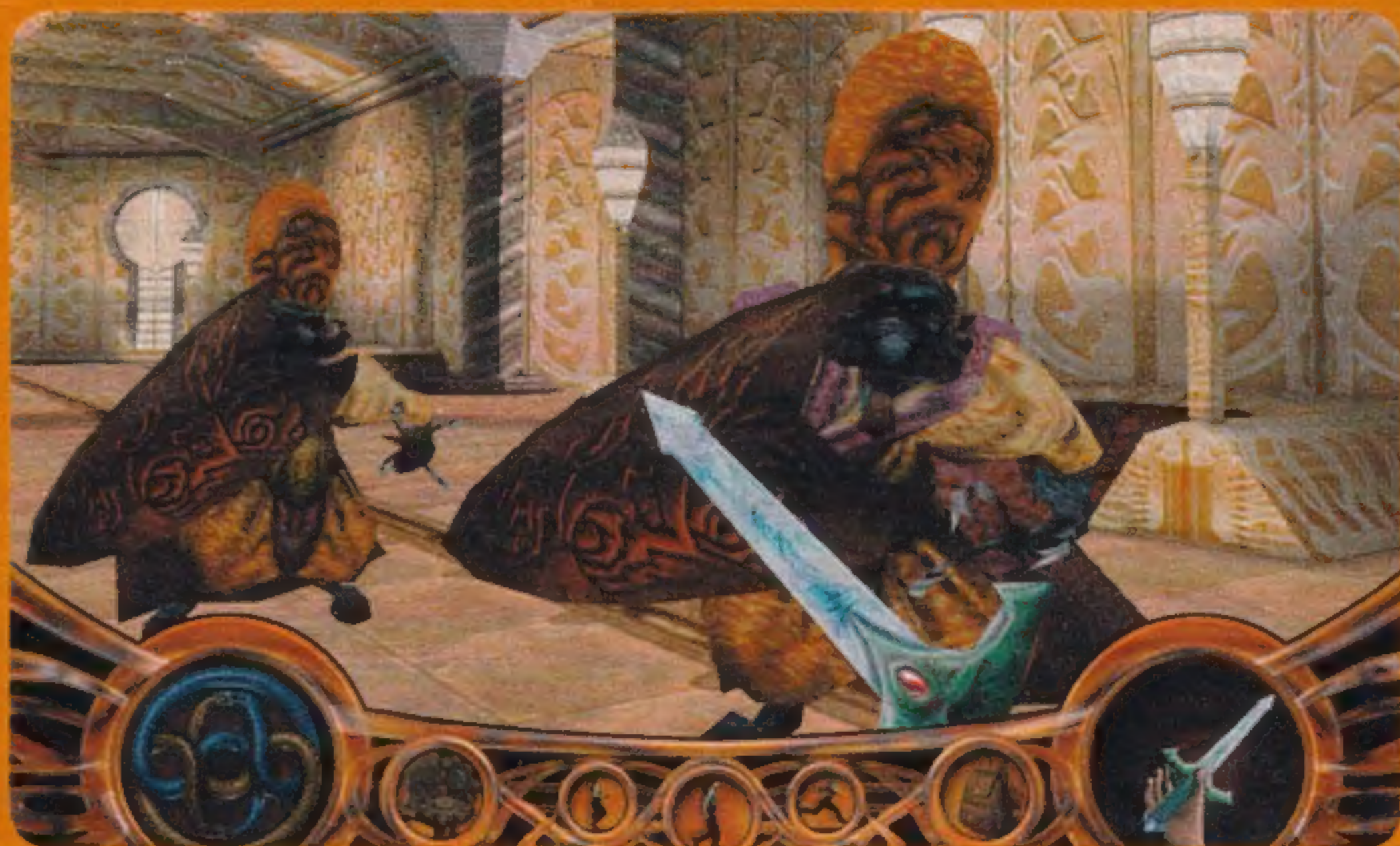
Premiera: Wiosna 2000

Discreet Monsters 1 gracz

Zapowiada się ciekawa przygodówka na podstawie powieści Michaela Ende. Szkoda, że autor nie dożył tej chwili



Oj! Babciul! Ale masz wielkie oczy. Babciul! Ale ty masz wielki łapki. Babciul! BABCIU! To nie jest moja babciul!!! Aaaa!!!



Walka w trybie FPP jest bardzo dynamiczna i dostarcza wiele emocji. Do wyboru będziesz miał kilka rodzajów broni



**ZAPOWIEDZI**

# Cieężka pr

Gry komputerowe to świetna rozrywka. Jednak zanim produkt trafi do sklepów, trzeba go najpierw zrobić – dlatego ktoś nie śpi, żeby grać mógł ktoś

przy THE REAL NEVERENDING STORY

Oto opowieść o ludziach, którzy dają z siebie WSZYSTKO, aby THE REAL NEVERENDING STORY mogła trafić do graczy



Ta panienska, to jedna z postaci w TRNS. Jej stworzenie i dopracowanie stanowiło dla programistów z Discreet Monsters spore wyzwanie. Jednak efekty ich pracy po prostu rzucają na kolana



**N**a poprzednich stronach zaprezentowaliśmy grę THE REAL NEVERENDING STORY. Czy zastanawiałeś się kiedyś, co należy uczynić, aby taki program mógł ujrzeć światło dzienne? A może sam chciałbyś zostać twórcą gier? Dowiedz się więc, ile potu, łez, a przede wszystkim czasu wymaga stworzenie choćby niewielkiej postaci, występującej w grze. Niezależnie od tego, czy przewija się ona przez całą grę, czy pojawia się tylko raz, trzeba dokładnie przeanalizować jej ruchy i zsynchronizować je z akcjami innych postaci. Nie wolno pozwolić, żeby jakakolwiek osoba mówiła nie poruszając ustami (chyba że jest brzuchomówcą albo telepatą). Ka-

da, nawet najmniej znacząca postać musi zostać dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Nad THE REAL NEVERENDING STORY w firmie Discreet Monsters pracuje około 75 osób, a wśród nich specjalna grupa programistów pod przewodnictwem Mike'a Lee. To właśnie na nich spoczywa odpowiedzialność za tego typu drobiazgi. Muszą oni między innymi ustalić, co widzi postać stojąca w konkretnym miejscu oraz jak reaguje w różnych sytuacjach. Przede wszystkim muszą jednak stworzyć niewielkie programy narzędziowe. Oczywiście tych programistów przeciętny użytkownik nie będzie miał okazji ujrzeć, gdyż nie wchodzi one w skład gry. Służą one do pracy pozostałym członkom zespołu, np. animatorom. Grupa Mike'a usprawnia je, kiedy zaczyna-

## Discreet Monsters w Internecie

[www.discreetmonsters.com/jobs](http://www.discreetmonsters.com/jobs)  
Jeśli chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o firmie Discreet Monsters, odwiedź jej stronę internetową. THE REAL NEVERENDING STORY ma się ukazać dopiero na wiosnę i dlatego jej twórcy ciągle szukają pracowników, poczynając od osób wymyślających fabułę, na programistach kończąc. Nawet jeżeli teraz nie spełniasz wymagań, które stawiane są przed przyszłymi pracownikami, możesz nawiązać kontakt, który przyda się na przyszłość.



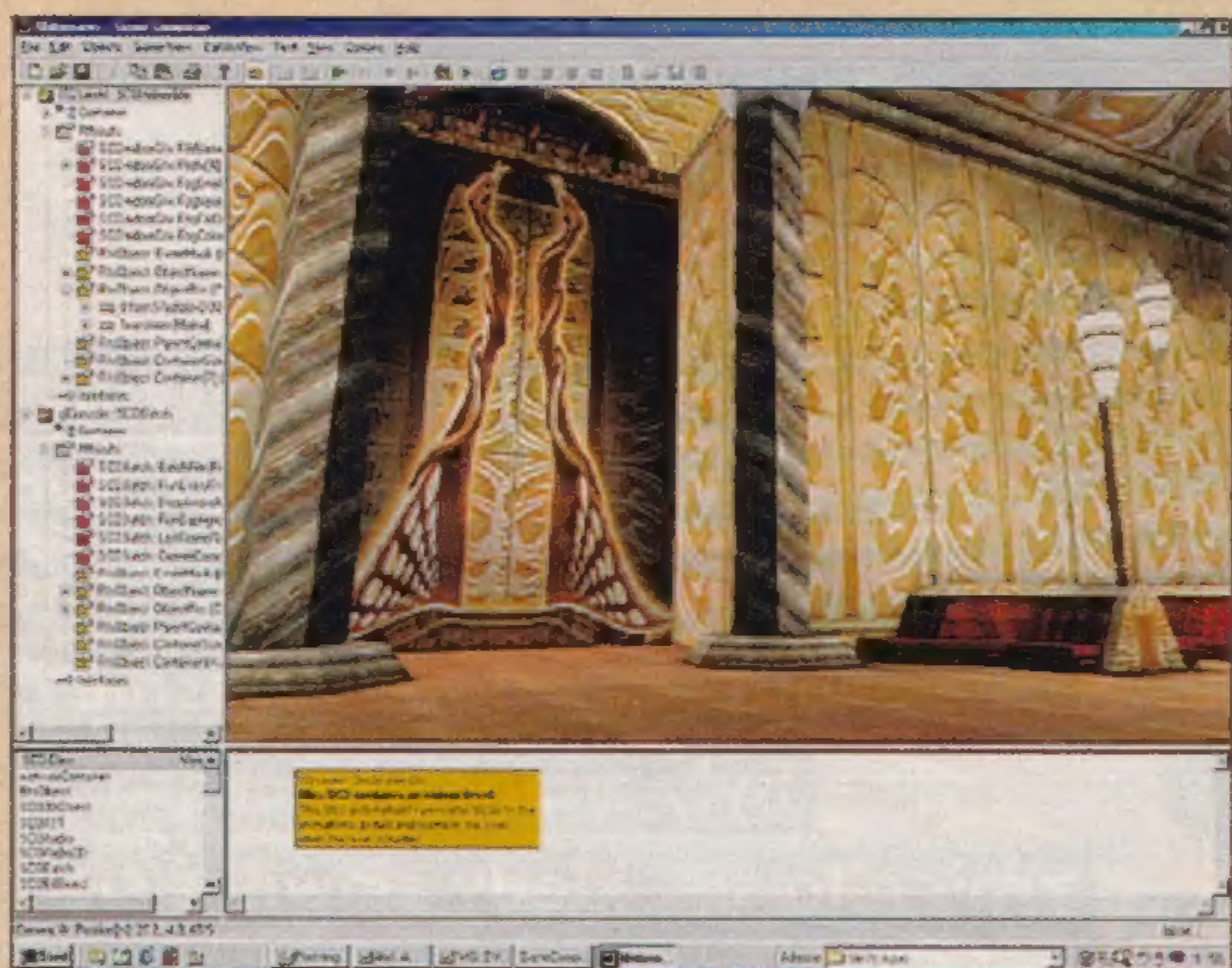
# aca programisty

## Niekończąca się praca

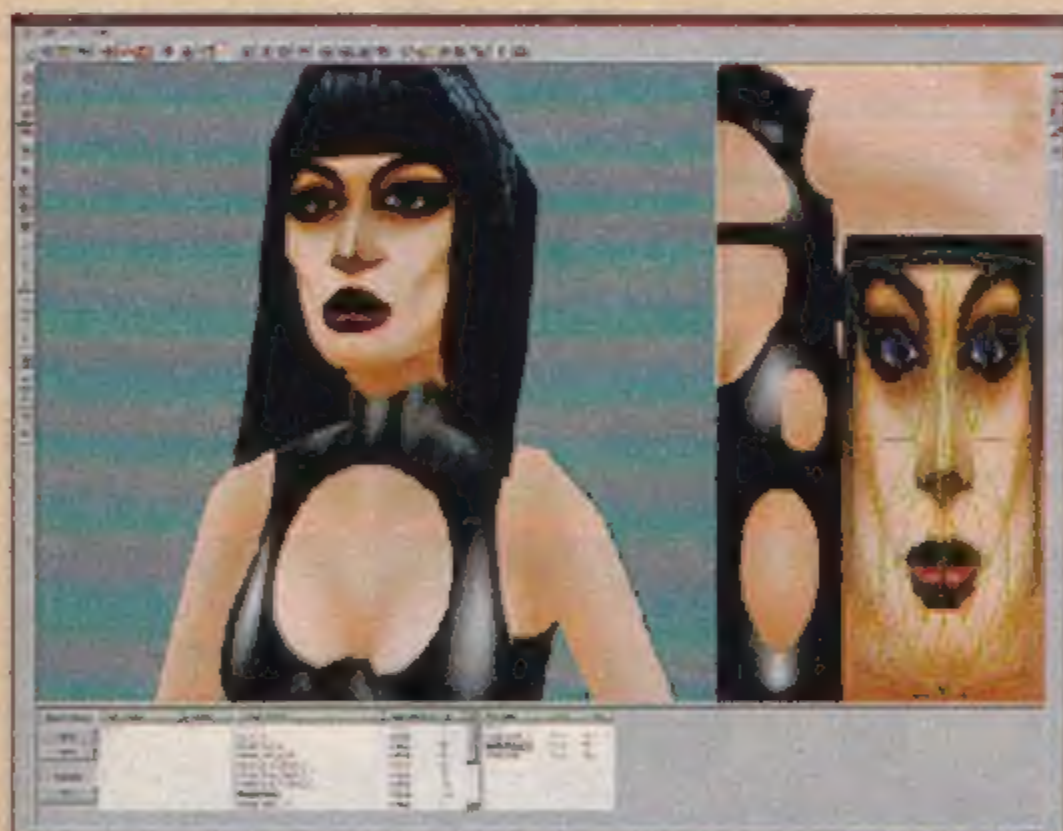


Zanim programiści zabiorą się do opracowania wyglądu postaci, najpierw muszą je sobie wyobrazić. Na początku Mike przeczytał więc „Niekończącą się opowieść” Michaela Ende

Teraz należy spotkać się z innymi pracownikami i omówić wszystkie pomysły oraz rozwiązania



Bardzo często trzeba napisać specjalny programik tylko po to, żeby mogła powstać jedna lokacja albo dopracowany został niewielki efekt



Choć pani wygląda jak żywa, to tak naprawdę składa się z wielu posklejanych trójkątów. W ten sposób osiągnięty został efekt trójwymiarowości



Osobny program odpowiada za zsynchronizowanie ruchu warg z wypowiedzianymi przez bohaterkę słowami

ją pojawiać się nowe problemy. Nierzadko wielu kłopotów dostarczają takie momenty w grze, w których akcja przenosi się z wnętrza budynku na zewnątrz lub odwrotnie. Do tej pory oba tereny były obsługiwane przez osobne podprogramy, które musiały być uruchamiane przy każdym przejściu. Programiści z Discreet Monsters postanowili stworzyć nowy system wyświetlania grafiki, umożliwiający płynniejsze przechodzenie między lokacjami. W ten sposób powstał „Monster Engine 1.0”. Jest on odpowiedzialny zarówno za obsługę wnętrza, jak i obszarów zewnętrznych. Dzięki temu w grze nie będzie przestojów, a ładowanie nowych poziomów powinno przebiegać szybciej.

Twórcami gier są oczywiście nie tylko programiści. Trzeba pamiętać także o

animatorach, technikach dźwiękowych, ludziach czuwających nad merytoryczną stroną gry i wszystkich innych, którzy byli zaangażowani w proces jej tworzenia. Jeden taki program, to efekt współpracy kilkudziesięciu ludzi, z których każdy jest specjalistą w swojej dziedzinie. Uważasz, że świetnie czułbyś się w takim zespole? Musisz jednak pamiętać, że nie wystarczy talent, bardzo ważna jest też wiedza, którą można zdobyć jedynie ucząc się systematycznie i wytrwale!



Mike Lee trzymający w rękach egzemplarz książki Michaela Ende – „Niekończąca się Opowieść”

## Cechy idealnego programisty:

- **Uzdolnienia matematyczne** (napisanie nawet krótkiego programiku to wiele zachodu)
- **Bardzo dobra znajomość komputerów PC i ich możliwości** (czyli warsztatu pracy)
- **Umiejętność bezkonfliktowej współpracy z innymi** (przy każdym projekcie pracuje przecież wiele osób i zespół musi być zgrany)
- **Kreatywność i zdolność opracowywania oryginalnych projektów** (w dzisiejszych czasach tylko najbardziej pomysłowe gry mają szansę na odniesienie sukcesu)
- **Dobra znajomość rynku gier komputerowych** (nie chciałbyś przecież wpaść na pomysł np. drugiej CYWILIZACJI)

## Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby praca sprawiała przyjemność

- **Złota zasada firmy**  
W Discreet Monsters mają jedno, główne motto: **DO WHAT YOU WANT TO DO** (Rób to, co tylko chcesz robić).
- **Liczy się jakość, a nie ilość...**  
Firma została założona w 1996 roku i od października 1997 zajmuje się praktycznie tylko pracą nad THE REAL NEVERENDING STORY.
- **Idź na całość!**  
Gra ma się ukazać jednocześnie w piętnastu różnych językach, a jej twórcy już myślą o wydaniu kolejnych części.



## Pięć wskazówek Szefa



Szef Discreet Monsters podzielił się z nami wskazówkami dotyczącymi pracy programisty i... bananem

1. Programista musi podchodzić do swojej pracy z pasją. Jeżeli nie sprawia mu ona radości, a programy pisze automatycznie, to po pewnym czasie takie zajęcie go znudzi.
2. Twórca musi być ambitny i wiedzieć, co chce osiągnąć. Jeżeli nie posiada jakiegoś ściśle określonego celu, do którego dąży, przestaje być twórczy. Dlatego należy ciągle stawiać sobie nowe wyzwania.
3. Bardzo ważna jest umiejętność pracy w zespole. Nad jednym projektem pracuje najczęściej kilkadziesiąt osób. Wystarczy, że niektórzy z nich nie będą potrafili się porozumieć i od razu pojawiają się konflikty oraz opóźnienia.
4. Dobry programista powinien posługiwać się kilkoma językami obcymi. Jeżeli nie będzie w stanie porozumieć się z ewentualnymi zagranicznymi pracodawcami, to może się okazać, że stracił przez to życiową szansę.
5. Komputery są ciągle udoskonalane. Ciągłe tworzenie są nowe technologie. Dobry programista powinien również rozwijać się i umieć korzystać z najnowszych osiągnięć techniki.







**ZAPOWIEDZI**



Tak kończy się granie z magią!  
Wystarczy chwila nieuwagi i...

Ziemie Edenu przypominały raj.  
Kraję pełną egzotycznej flory  
zamieszkiwały plemiona, żyjące ze sobą  
w pokoju i harmonii. Waśnie i wojny nie  
były znane, do czasu... Wszystko  
zmieniło się, kiedy zjawili się TY, młody  
czarnoksiężnik, jeden z wielu...

# BLACK & WHITE



Bez opanowania  
potężnych zaklęć nie  
masz co liczyć na  
zwycięstwo







Czerń, pustka i smutek. Tak właśnie wygląda wieża maga, który wybrał ciemną ścieżkę mocy



Nadchodzą nieproszeni goście. Niestety, nie nabiorą się na sztuczkę „Nikogo nie ma w domu”

Nie można winić czarnoksiężników za ich postępowanie z mieszkańcami Edenu. Zachowali się jak małe dziecko, które z zacięciem spogląda na kolonię mrówek. Kiedy widzi owady taszczące liść, może podnieść go i przenieść do mrowiska, oszczędzając im godzin żmudnej pracy. Za chwilę jednak zabije wiele mrówek, bez zastanawiania stawiając nogę na ich ścieżce. Dziecko nie postępuje dobrze lub źle, ono po prostu się bawi. Tak właśnie zachowali się czarnoksiężnicy, kiedy przybyli do Edenu.

Zamieszkali oni w twierdzach i pomagali tubylcom, bądź terroryzowali ich. Jednak **moc czarnoksiężników zależała od poparcia ludów Edenu i dlatego nie mogli nikogo zabijać.** Bez modłów poddanych nie mogli bowiem rzucać zaklęć. Wsparcie plemion dawało różne rezultaty, np. Tybetańczycy oferowali magię mentalną, a Zulusi potężne zaklęcia ofensywne.

Czarnoksiężnicy odkryli też, że istnieją inni, podobni im, władcy magii. Świadomość tego faktu uderzyła w nich z ogromną siłą, a konfrontacja stała się nieunikniona. Do pomocy w walce czarnoksiężnicy stworzyli tytánów. Pod wpływem magii żółt, lew czy nawet drzewo przechodziło mutację i rosło do gigantycznych rozmiarów. Czarnoksiężnicy z troską wychowywali swoich podopiecznych. Szybko okazało się, że magiczne istoty nie potrzebują ich mocy do rzucania zaklęć – wystarczała im własna, wewnętrzna energia. **Uczyliło to z tytánów najcenniejszą broń – stanowili klucz do zwycięstwa.**

B&W to gra strategiczna, jakiej do tej pory nie było. Swoje działania prowadzisz ze strzelistej cytadeli. Patrząc

spod chmur będziesz mógł powiększyć wybrany element świata i obserwować tubylców przy codziennych zajęciach: orce czy łowieniu ryb, ale również odwiedzaniu przyjaciół, zabawie, ślubach... **W jednej chwili możesz przyglądać się drażącemu jabłko robakowi, żeby za moment podziwiać panoramę całej krainy.** Świat gry jest przepiękny i dopracowany w najdrobniejszych szczegółach, obfituje w przeźroczyste powierzchnie i odbłaski świetlne, uwzględnione będą także warunki pogodowe.

Grę zaczniesz od przekonania mieszkańców wioski, żeby cię wspierali. Kiedy już staną się twoimi lojalnymi podwładnymi, zaczną odprawiać rytualne modły na twoją cześć. Każde plemię tworzy specyficzną moc, pozwalającą na rzucanie różnych zaklęć. Jednak zawsze możesz wybrać pomiędzy dobrymi czarami służącymi mieszkańcom, a złymi, które im zaszkodzą. **Każda twoja decyzja wpłynie na podległe ci ziemie.**

Jeśli skłonisz się ku czarnej magii, twoja cytadela stanie się mroczna, a krainy czarne i budzące grozę. Twoje rządy będą rządami strachu i terroru. Jeżeli jednak preferować będziesz dobrą magię, cytadela przekształci się w pałac z bajki, okoliczne ziemie obsypią się kolorami, a tubylcy z chęcią wykonają każde polecenie. Oczywiście inni czarnoksiężnicy też będą budowali swoją potęgę. Gra nabierze rumieńców w chwili wybuchu pierwszego konfliktu. Wtedy to

nadciągają czarne chmury, z których biją pioruny, armie szkieletów nękają wioski, a ziemia trzęsie się – użyta zostaje magia.

**W B&W zostanie ona potraktowana w nowatorski sposób.**

Każde zaklęcie posiada swoje antyzaklęcie i może zostać rozproszone nie przynosząc żadnych efektów. Inną nowością jest rzucanie czarów poprzez ruchy myszy, np. żeby stworzyć kulę ognia trzeba wykonać myszką koło. Im dokładniej wykonasz myszką gest, tym większa będzie moc zaklęcia.

B&W toczy się na trzech płaszczyznach. Po pierwsze będziesz zarządzał plemionami tak, by pracowały dla ciebie. Po drugie musisz rozwijać i doskonalić technikę rzucania czarów. Trzecim zadaniem jest przyjęcie roli troskliwego rodzica i dbanie o swojego tytana. Będziesz wychowywał go za pomocą systemu kar i nagród, ale nie zapomnij, że pozna on tylko te zaklęcia, których go nauczysz. W walkach z innymi czarnoksiężnikami jest to bardzo istotne, bowiem **tytani nie potrzebują mocy mieszkańców do rzucania zaklęć.**

W B&W będzie można zagrać przez Sieć lokalną i Internet – ma powstać świat, w którym jednocześnie przebywać będzie mogło nawet kilkaset osób. Ciekawie zapowiada się też możliwość hodowania tytánów w domu i późniejsze wystawianie ich do starć w Internecie.



Wykorzystanie sił natury, np. błyskawic, może dać dużą przewagę



Twoim poddanym będzie się wiodło dobrze albo źle. Wszystko zależy od tego, jakie czary będziesz rzucał i jakiego tytana wychowasz



Ten czerwony orangutan, to prawdziwa maszyna wojenna



W grze występują znane z historii narody, np. Grecy, Egipcjanie czy Aztekowie



Dzięki swoim rozmiarom tytani nie muszą przejmować się przeszkodami naturalnymi

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Black &amp; White</b> Magiczna Strategia				
Premiera: Wiosna 2000				
Electronic Arts/IPS CG		1-8 graczy/Internet		
Tak innowacyjnych gier ostatnio bardzo brakuje. W połączeniu z przepiękną grafiką powinien być to hit na 100%				



# Might and Magic VIII

## Day of the Destroyer

Cykl MIGHT AND MAGIC powoli dogania pod względem numeracji tak znane serie RPG, jak np. ULTIMA. Najnowsza, ósma już część, rozgrywa się na nowym kontynencie – Jadame, który oczywiście musisz ocalić przed zagładą

Przyczyną całego zła jest legendarny Escaton „Niszczyciel”. W jakiś sposób udało mu się powrócić na Jadame i otworzyć cztery portale, prowadzące do każdego z żywiołów. Przez te magiczne wrota moce żywiołów powoli przejmują kontrolę nad kontynentem. Jednak jeśli ich potęga skupi się w Kryształach Złączenia, to nastąpi niewyobrażalna katastrofa, w wyniku której nadejdzie koniec nie tylko Jadame, ale także Enroth i E Rathii.

W odróżnieniu od poprzednich części, w MM8 zabawę zaczniesz tylko z jednym bohaterem. Sposób tworzenia postaci ma pozostać bez zmian, choć do wyboru będą całkiem nowe rasy, np. Trolle, Mroczne Elfy czy Nekromanci. Każda z nich ma mieć własne, niepowtarzalne cechy charakterystyczne, np. Wampiry mogą zmieniać się we mgłę (oczywiście dopiero na odpowiednim poziomie doświadczenia). Rozwój postaci też będzie

przebiegał w identyczny sposób, co wcześniej, choć oczywiście pojawią się nowe czary i umiejętności. Nie będzie też żadnych ograniczeń dotyczących składu drużyny, więc może w niej znaleźć się i kapłan, i nekromanta, choć obie te frakcje znajdują się w stanie wojny. Towarzyszy podróży można zwerbować w Gildiach Podróżników, albo spośród istot napotkanych po drodze. Największą atrakcją ma jednak być możliwość przyłączenia do drużyny Smoków! Te potężne gady na Jadame posiadają inteligencję na całkiem wysokim poziomie, więc należy traktować je nieco inaczej niż w pozostałych M&M. Szkoda

tylko, że tworzona przez gracza postać nie może być Smokiem.

Głównym celem gry ma być doprowadzenie do trwałego sojuszu trzech wybranych społeczności, zamieszkujących ten kontynent. Zgodnie z obietnicami nie zabraknie oczywiście pobocznych misji, których wykonanie ma urozmaicić grę. Jako przeciwnicy mają pojawić się znane ze strategii (HoMM) węże Naga, bazyliuszki czy jednorożce. Ukończenie MM8 ma zająć przynajmniej 50 godzin. Szata graficzna nie przejdzie rewolucyjnych zmian i będzie podobna do tej z poprzednich części serii. Urozmaicheniem mają być natomiast animowane przerywniki, ilustrujące najważniejsze wydarzenia i wprowadzające odpowiedni nastrój w grze. Zabawa ma toczyć się w trybie turowym lub w czasie rzeczywistym, zależnie od upodobań gracza. Wybór metody rozgrywki nie będzie na szczęście ostateczny, gdyż można będzie w każdej chwili przełączać tryby w trakcie gry.



*Ciekawe co tak go zdenerwowało, że aż zzieleniał ze złości. Zaraz, zaraz, dokąd tak pędzi i po co mu taki niebezpieczny przedmiot w ręku?*



*Jak ja nie cierpię żądłących owadów! A masz, a masz, paskudo. Po co ja wchodziłem do tego ula!???*



*Myślałeś, że odpoczniesz sobie w jaskini? Nic z tego, najpierw musisz rozprawić się z ziejącą ogniem pijawką*



*Sądząc po wyglądzie tego pana, w swoim życiu brał udział w paru bójkach, więc lepiej go nie drażnij*

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Might and Magic 8</b>				
Seryjne RPG				
Premiera: Wiosna 2000				
NWC / Mirage		1 gracz		
Dotychczasowe informacje na temat MM8 brzmią bardzo obiecująco, tylko dlaczego nie można grać Smokiem?!				



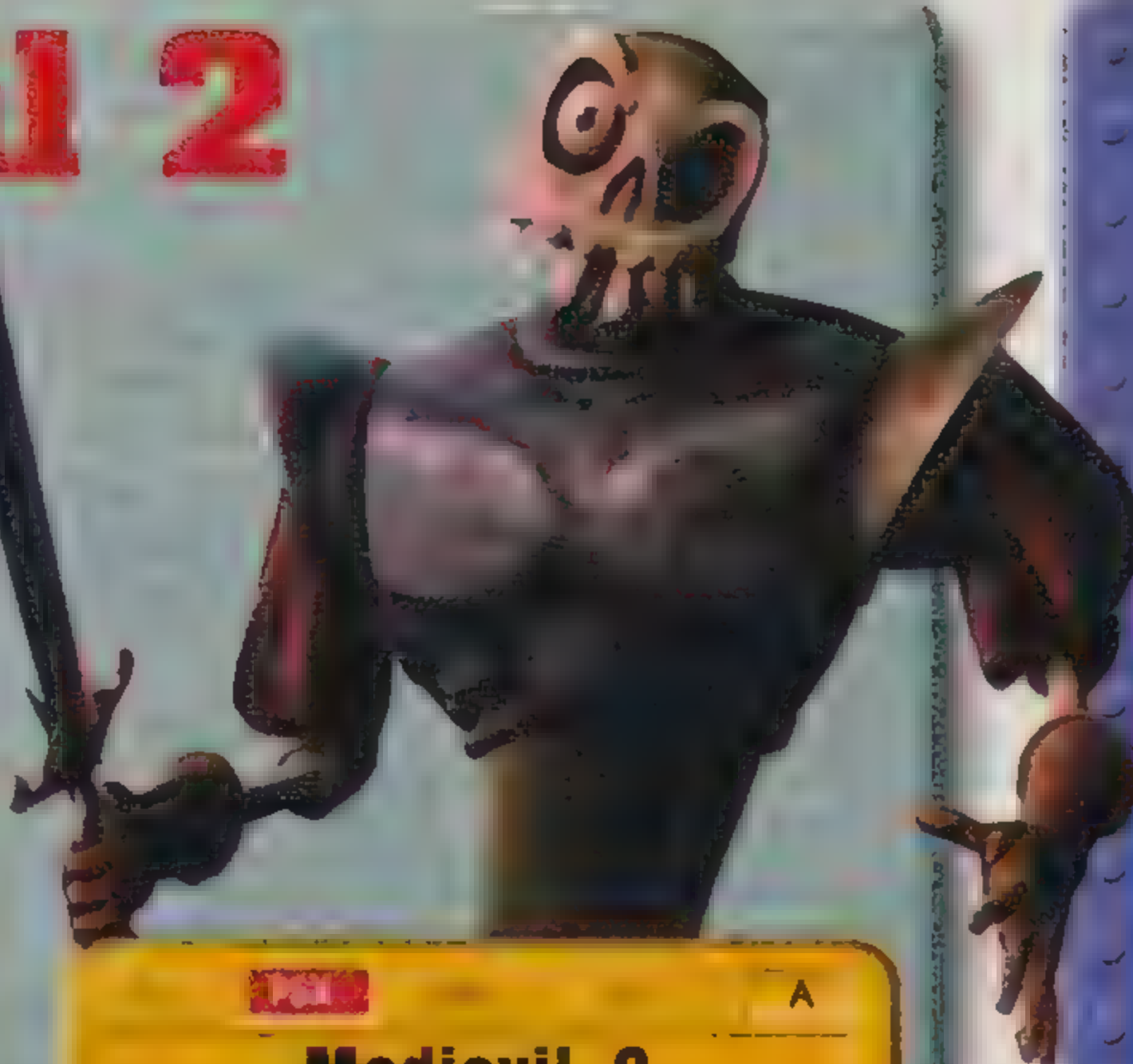


Nawet najodważniejszy rycerz nie oprze się ognistemu oddechowi wroga

Jest rok 1888, era wiktoriańska przeżywa okres rozkwitu. Wszyscy są zadolowani oprócz Lorda Palethorna, przebiegłego spiskowca i podłego czarnoksiężnika. Odnalazł on część stron Księgi Zaklęć Czarnej Magii Lorda Zaroka – głównego złego pierwszej części gry – i raz jeszcze rzucił zaklęcie Wiecznej Ciemności. Popęłił jednak ten sam błąd, co poprzedni właściciel księgi – razem z hordami umarłych powołał do życia Sir Dana Fortesque. Ten nie zastanawiając się

## Medieval 2

długo chwycił za miecz i ponownie ruszył na poszukiwanie czarnoksiężnika. MEDIEVIL 2 zawierać będzie wszystkie te pomysły, których nie udało się zrealizować poprzednio. Na jednym z pierwszych poziomów Dan całkiem dosłownie traci głowę. Ta niepowetowana strata daje mu jednak wiele nowych możliwości. Od tego momentu będziesz mógł sterować nie jednym Danem, ale każdą z jego części osobno. Będą one musiały współpracować ze sobą w celu rozwiązywania różnych zagadek, których w grze nie zabraknie. Poziomy znacznie się rozrosł. Pojawiają się nowe bronie – bomby, pistolet i inne. Dan nauczy się też wspinać się po niektórych ścianach. Grafika i dźwięk nie zostaną zaawansalnie poprawione w porównaniu z poprzednią częścią, ale też nic nie straci ze swojego uroku.



### Medieval 2

Zaczarowana Platformówka

Premiera: kwiecień 2000

SONY Poiska

1 gracz

Druga część przebojowych przygód kościanego rycerza, ale tym razem w erze wiktoriańskiej



Maszyny, którymi będziesz jeździć, mają wyglądać niezwykle ślicznie



Kabina samochodu przypomina nieco wnętrze pojazdu bojowego

## Nascar 2000

Gier z serii NASCAR ukazało się już kilka. Nie były one produkcjami szczególnie udanymi. Ten stan rzeczy stara się zmienić NASCAR 2000. Twórcy zapewniają, że gra powinna trafić w gusta każdego gracza. W trybie arcade nastawiona jest na dostarczanie maksimum rozrywki. Za to w trybie symulacji gra ma być jak najbardziej realistyczna. W NASCAR 2000 będzie 21 tras, w tym 18 znanych z poprzednich części gry. Liczyć można także na objeżdżone już 33 samochody. Należy spodziewać się też nowych, markowych wozów: Forda, Pontiaca oraz Chevroleta. Każdy samochód będzie można modyfikować – wymienić skrzynię biegów, wtrysk paliwa, czy klin. Dostępnych ma być także wiele opcji dotyczących ustawień samego wyścigu: liczba koni

mechanicznych pod maską, maksymalna szybkość aut, inteligencja przeciwników. Graficznie NASCAR 2000 nie będzie odstawał od swoich konkurentów. Wszystkie samochody mają być bardzo starannie wykonane. W NASCAR 2000 przez Internet zagrać będzie mogło do czterech osób. Jeśli komputery połączą się w sieci lokalnej, do wyścigu może stanąć ośmiu zawodników.

### Nascar 2000

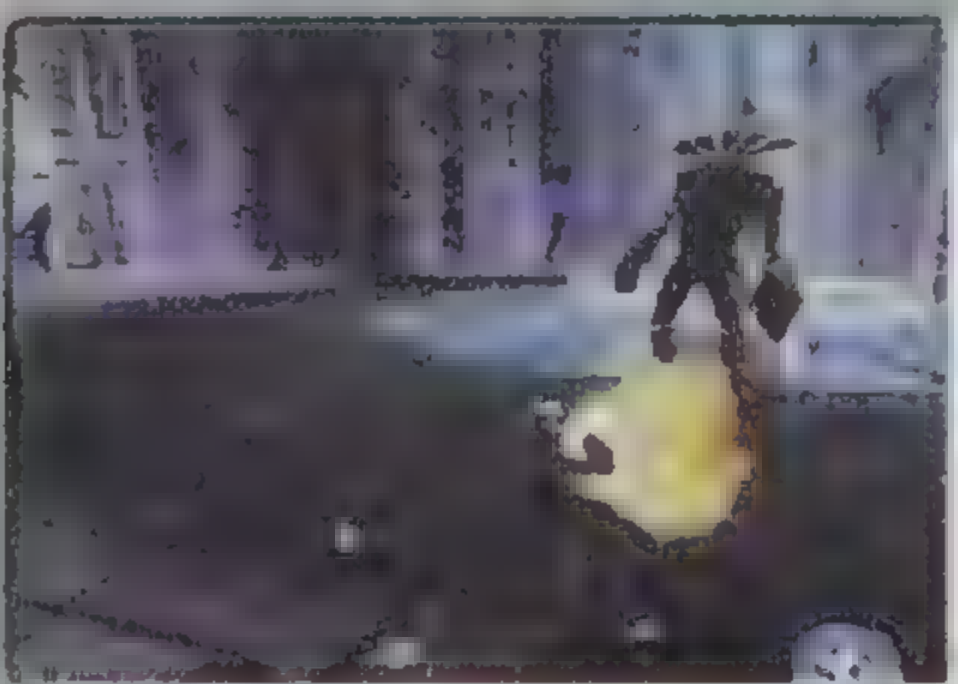
Realistyczne Wycigi

Premiera: marzec 2000

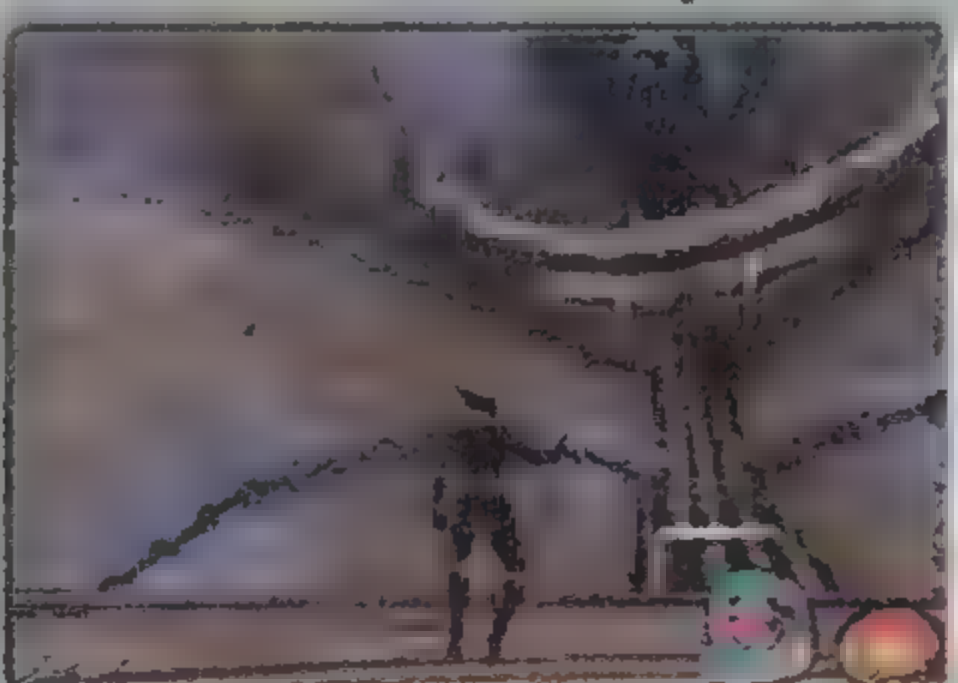
Electronic Arts

1-8 graczy

Czy tylni razem wyścigi z serii NASCAR odzyskają dobre imię? Są na to pewne szanse



Ten, kto podchodzi zbyt blisko do bohaterów, sam sobie jest winien



Chwila zastanowienia, długi skok i już jesteś na samej górze

## MDK2

Pierwsze MDK w dużej mierze zawdzięczało swój sukces oryginalnemu humorowi. Pamiętasz doktora Hawkinsa i jego przedziwny wynalazek – kombinezon, którego używał Kurt? Jeśli nie, to będziesz miał okazję zapoznać się z każdą z tych postaci. W drugiej odsłonie MDK można sterować obydwoma panami. Poziomy zaprojektowane z myślą o Kurcie nie będą się wiele różnić od tych znanych z pierwowzoru. Dzięki właściwościom kombinezonu Kurt może wykonywać bardzo długie skoki, a nawet szybować. Jako jedyny posiada też tryb snajperski. Pies doktora Hawkinsa, Max, brawurowo włada dwoma pistoletami, po jednym na łapę. Porusza się w pozycji wyprostowanej i z wielką wprawą eliminuje Obcych. Bardziej ambitne zadania wymagające

myślenia stawiane są przed doktorem Hawkinsem. Jego poziomy to mieszanka akcji z dodatkiem elementów RPG. Nie jeden raz sprytny doktor będzie musiał z przedmiotów domowego użytku zmagistrować broń taką jak np. atomowy toster czy koktajl mołotowa. MDK 2 posiada zwariowaną, ale spójną historię. Działania trójki bohaterów mają być więc bardzo dobrze umotywowane.

### MDK 2

Futurystyczne Action

Premiera: marzec 2000

Interplay

1 gracz

Nowe przygody trzech wspaniałych: Kurta, doktora Hawkinsa i jego ukochanej psiny Maxa

## PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY

### Marzec 2000

#### Thief 2

Action  
Eidos

#### Messiah

Action  
Interplay

#### Larry 7 PL

Przygodówka  
Sierra

#### Sheep

Strategia  
Empire

### Kwiecień 2000

#### ONI

Strategia  
Bungie Software

#### Vampire

Action  
Activision

#### NFS: Porsche

Wycigi  
Electronic Arts

#### Jedi Power Battles

Action  
Lucas Arts

### Maj 2000

#### Diablo

RPG  
Havas

#### Blade

Action  
Gremlin

#### Team Fortress II

Action  
Sierra





1

**Fifa 2000**

2

**Final Fantasy 8**

3

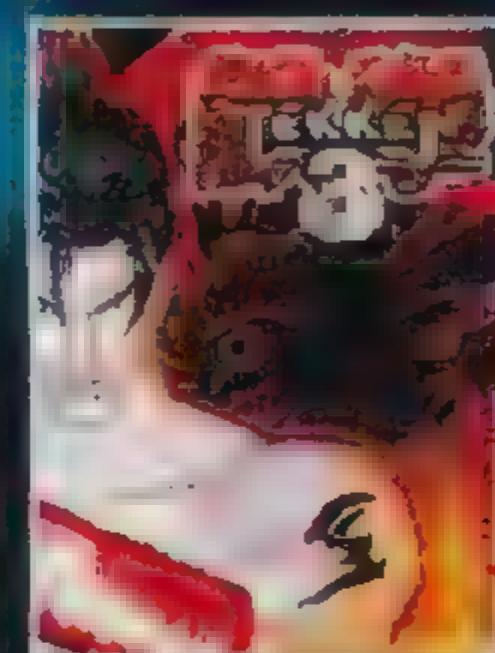
**Driver**



**1 FIFA 2000**  
EA SPORTS/IPS - PC, PSX  
Goooooooooo! Strzał w dziesiątkę. FIFA 2000 na pierwszym miejscu!



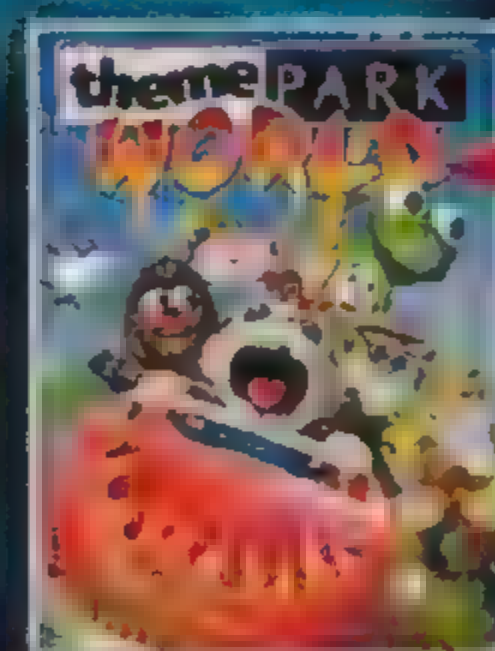
**2 Final Fantasy VIII**  
SQUARESOFT/SONY - PC, PSX  
Jeden z najbardziej popularnych RPG nie się w górę bardzo szybko



**3 Driver**  
GT INTERACTIVE/LEM - PC, PSX  
Ciekawe, czy właśnie nie zaczął się upadek dotychczasowego lidera



**4 Resident Evil 2**  
CAPCOM - PC, PSX  
Przeżijający horror w dalszym ciągu cieszy się dużym uznaniem graczy



**5 Tekken 3**  
NAMCO/SONY - PSX  
Okazuje się, że Tekken zdobył nowych zwolenników! Powoli wraca na szczyty

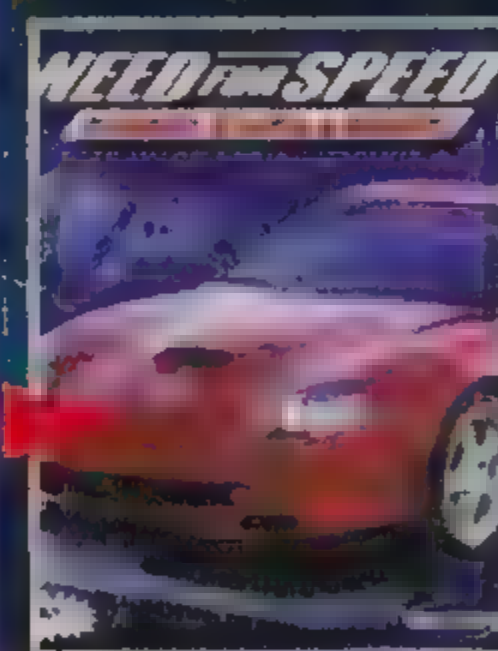
**6 Soul Reaver**  
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX  
Cztery pozycje do góry. Soul Reaver powoli, ale pewnie pnie się do góry

**7 Wrota Baldura**  
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC  
Wrota Baldura pozostają na tej samej pozycji, co dwa tygodnie temu

**8 Unreal Tournament**  
GT INTERACTIVE/LEM - PC  
Ogromny skok z szesnastego miejsca na ósme. Co na to Q3?

**9 Theme Park World**  
BULLFROG/EA/IPS - PC  
Theme Park, Theme Hospital, a teraz Theme Park World! Superseria!

**10 Need for Speed IV**  
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX  
Zawrotna prędkość potrafi uzależnić. Jak się okazuje NFS4 działa jak narkotyk



## most Wanted

Gry, na które czekamy

- 1 Diabło 2 (PC)
- 2 NFS: Porsche (PC)
- 3 Thief 2 (PC)
- 4 Wrota Baldura 2 (PC)
- 5 C&C: Renegade (PC)

## System

PC

- 1 FIFA 2000  
EA SPORTS/IPS  
Piłka - 99 zł
- 2 Final Fantasy VIII  
EIDOS/MIRAGE  
RPG - 159 zł
- 3 Driver  
GT INTERACTIVE/LEM  
Wyścigi - 99 zł
- 4 Soul Reaver  
EIDOS/MIRAGE  
Action - 155 zł
- 5 Wrota Baldura  
INTERPLAY/CD PROJEKT  
RPG - 149 zł

PLAYSTATION

- 1 Tekken 3  
NAMCO/SONY  
Bijatyka - 99 zł
- 2 Final Fantasy VIII  
SQUARESOFT/SONY  
RPG - 199 zł
- 3 FIFA 2000  
EA SPORTS/IPS  
Wyścigi - 199 zł
- 4 Need for Speed IV  
ELECTRONIC ARTS/IPS  
Wyścigi - 199 zł
- 5 Driver  
GT INTERACTIVE/LEM  
Wyścigi - 199 zł

NINTENDO 64

- 1 Zelda: Ocarine of Time  
NINTENDO  
RPG - 249 zł
- 2 Star Wars Ep.I Racer  
LUCASARTS  
Wyścigi - 259 zł
- 3 Quake 2  
ACTIVISION  
Action - 259 zł
- 4 Turok 2: Seeds of Evil  
ACCLAIM  
Action - 249 zł
- 5 Mario Party  
NINTENDO  
Zręcznościówka - 249 zł



# TOP 20



- 11 Quake 3**  
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64  
Q3 pozostaje daleko z tyłu za UT. Ciekawe jak będzie za dwa tygodnie?



- 12 Tomb Raider III**  
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX  
Lara Croft ma niesamowitą moc przyciągania. Nadal gracie w TR3



- 13 Grand Theft Auto**  
TAKE 2/PLAY IT - PC, PSX  
Nie ma jak poszaleć samochodem po mieście. Lepiej tylko w GTA2



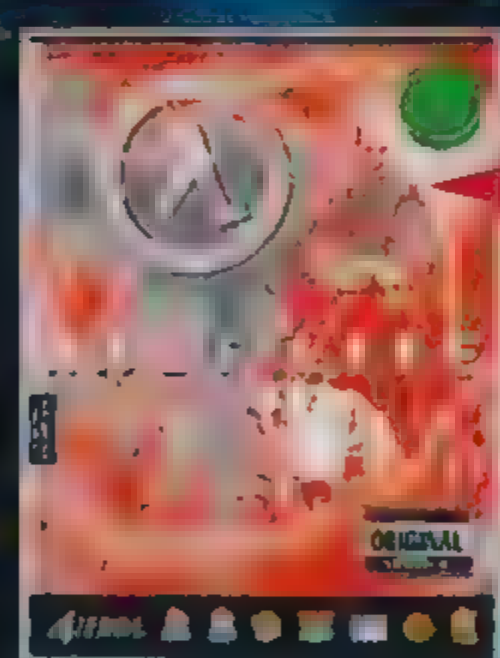
- 14 Diablo**  
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC  
Wszyscy niecierpliwie wypatrują Diablo 2, tymczasem jedynka jeszcze się trzyma



- 15 Fallout 2**  
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC  
Postindustrialny świat, zniszczony wojną nuklearną. Całe szczęście to tylko gra



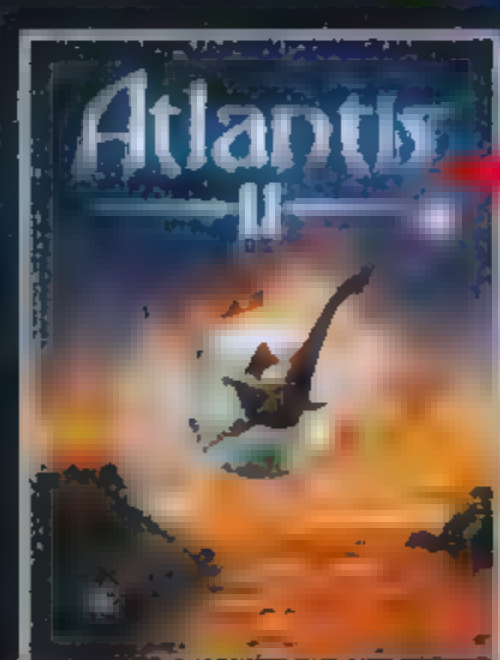
- 16 Quake 2**  
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64  
Cały czas w świetnej formie, ale raczej już nie pokona Q3



- 17 Half Life**  
SIERRA/OPTIMUS - PC  
Oczarował wszystkich fantastyczną grafiką, niestety, to już przeszłość



- 18 Starcraft**  
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC  
Kosmiczny RTS walczy z C&C Tiberium Sun. Za dwa tygodnie ciąg dalszy



- 19 Atlantis 2**  
CRYO/CD PROJEKT - PC  
Nowa pozycja na naszej liście. Piszcie, głosujcie, zobaczymy co o niej sądzicie



- 20 C&C: Tiberian Sun**  
WESTWOOD/IPS - PC  
Król gatunku RTS! Nowicjusz na liście, ale ma mocne plecy!



## LEO Z NIKE

Leo jest nową gwiazdą reklamy firmy NIKE i jak każdy gwiazdor jest bardzo zajęty. Udało nam się jednak porozmawiać z nim o jego ulubionych grach. Leo zdradził nam, że najbardziej lubi gry sportowe, a szczególnie deskę, kosza i piłkę nożną. Więcej dowiesz się o nim na str. 52



- 1 Tony Hawk Skateboarding (PSX)**  
Uwielbiam szaleć na desce po ulicach, ale gdy tylko znajdę chwilę, to gram na konsoli



- 2 NBA Live 2000 (PC, PSX)**  
Uwielbiam kosza! NBA Live 2000 to supergra i do tego można się w niej zmierzyć z Jordanem



- 3 FIFA 2000 (PC, PSX)**  
Klimat tej gry jest rewelacyjny, grając w nią czułem się jak na prawdziwym boisku

## NAJŚWIEŻSZE PRZEBIOJE



- 1 HP Różowa Pantera**  
MGM/CD PROJEKT - PC  
Różowy świat, różowej panery. Nowa przygodówka w całości po polsku. Zapowiada się różowa Zabawa



- 2 USAF**  
EA/IPS - PC  
Na horyzoncie pojawił się nowy symulator USAF, nowe misje, nowe rozkazy, nowe samoloty, nowe nieba



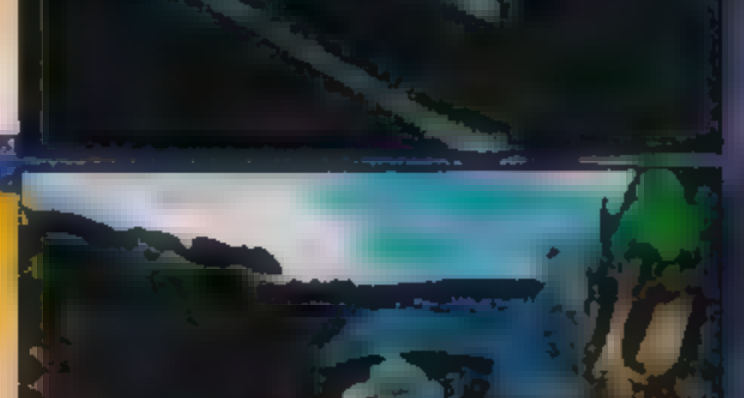
- 3 Castrol Honda Superbike 2000**  
INTENSE ENTERTAINMENT/MARKSOFT - PC  
Wyścigi motorowe najwyższej klasy. Realizm tej gry jest wprost niewiarygodny. Przekonaj się sam



- 4 F/A - 18 E Super Hornet**  
DIGITAL INTEGRATION/MIRAGE - PC  
Kolejny symulator samolotu bojowego. Stanowi poważną konkurencję dla USAF. Który z nich wleci na TOP 20?



- 5 HYPE**  
UBISOFT/IPS - PC  
Zabawna zręcznościówka 3D z udziałem ludzików z Playmobil. Oryginalny pomysł może zainteresować

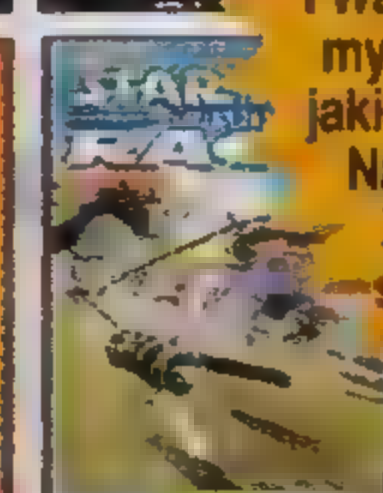
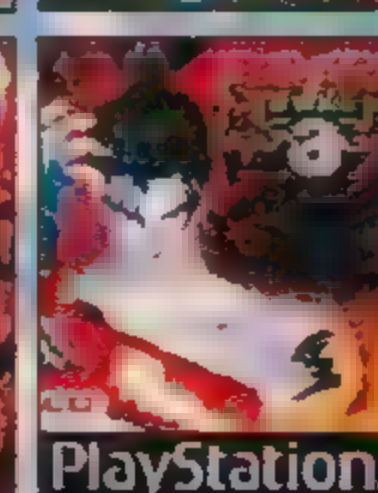
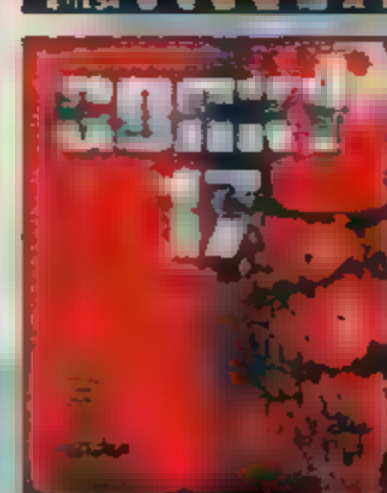
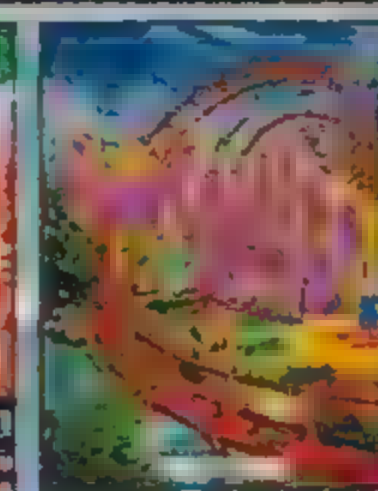


## GAME BOY

- 1 Turok 2: Seeds of Evil**  
ACCLAIM  
Action - 149 zł
- 2 Harvest Moon GB**  
NINTENDO  
Symulacja - 149 zł
- 3 Top Gear Rally**  
KEMCO  
Wyścigi - 159 zł
- 4 Super Mario Land**  
NINTENDO  
Zręcznościówka - 149 zł
- 5 Tetris**  
NINTENDO  
Logiczna - 129 zł

## DREAMCAST

- 1 Sonic Adventure**  
SEGA  
Zręcznościówka - 249 zł
- 2 Virtual Fighter 3tb**  
SEGA  
Bijatyka - 249 zł
- 3 Ready 2 Rumble**  
MIDWAY  
Boks - 249 zł
- 4 House of the Dead 2**  
SEGA  
Action - 249 zł
- 5 Sega Rally 2**  
SEGA  
Wyścigi - 249 zł



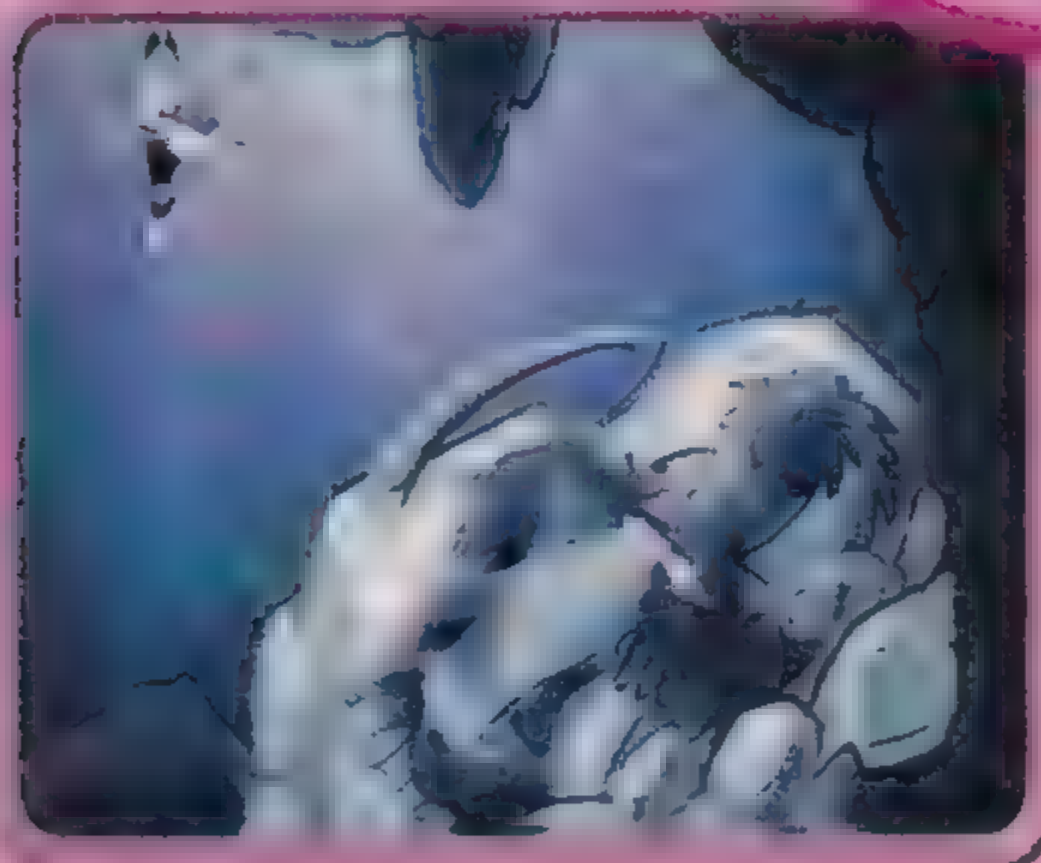
**CLICK! AKCJA!**  
Lista w CLICK! powstaje dzięki Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie, jakie gry powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wybieramy nagrody.



**WYGRANA AKCJA!**  
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać HP RÓŻOWA PANTERĘ! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak miał na nazwisko Inspektor z Różowej Pantery?

# Hokus Pokus Różowa Pantera™

Opowieść o Różowej Panterze jest najlepszym przykładem na to, co może z zagraniczną grą zrobić bardzo dobre i profesjonalne jej spolszczenie



Mamut leżał w mroźnych wodach Morza na Syberii i czekał na wizytę Różowej Pantery. Trwało to trochę długo, ale w końcu Różowy zajął pod wodę i zauważył mrugające do niego oko sympatycznego prehistorycznego mamuta



W domu rodziniki chłopca zebrało się dosyć podejrzané towarzystwo. Wszyscy nieźle ubrani, bogaci i posiadający wysokie mniemanie o sobie oraz własnej inteligencji. Jak widać, Pantera pasuje do tego towarzystwa jak naturysta do sklepu z ubraniami



A oto rodzice chłopca. Mamusia lubi różowy kolor. Czyżby chciała zmienić się w Różową Panterę? Tatusz preferuje bardziej jaskrawe kolory. Ten rodzaj mody znany jest jako Francuski Rogalik. Mamusia właśnie wymienia sobie szczękę na nową



Na sawannie mieszka sporo zwierzątek. Niektóre z nich zajmują się wypoczywaniem (samiec lwa), a inne ciężko pracują (samica lwa). Taki jest podział obowiązków. Jak w normalnym życiu. Ktoś musi pracować, żeby leżeć mógł ktoś

Szperając w Internecie mógłbyś nie znaleźć zbyt wielu informacji na temat gry HOKUS POKUS PINK (bo tak brzmi tytuł w oryginale). Produkt ten nie był wielkim przebojem i zaliczał się raczej do grupy gier edukacyjnych. Owszem, wyróżniał się

ładną szatą graficzną i dużą dawką humoru, ale niewiele wskazywało na to, że może odnieść sukces w Polsce. Okazało się, że wszelkie obawy były nieuzasadnione. Czym więc tak szczególnym charakteryzuje się gra o przygodach różowej pantery?

Jeżeli nawet pominie się sprawę niskiej ceny (co jest oczywiście też niezmiernie ważne), to pozostaje najważniejsza zaleta – spolszczenie gry. Gatunek przygódówek, do którego należy HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA, wymaga od gracza dobrego zrozumienia dialogów, bez których traci się wiele przyjemności czerpanej z gry. Co więcej, jeżeli nawet świetnie znasz obcy język, to często nie zrozumiesz różnych określeń, które znane są tylko osobom, żyjącym w danym kraju. Niestety, ciągle można spotkać się z opiniami w stylu: po co spolszczać grę, skoro w Polsce i tak nie opłaca się sprzedawać przygódówek.

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA jest grą całkowicie spolszczoną, a ponadto pojawia się w niej wiele elementów, związanych z naszym krajem. Akcja gry rozgrywa się w miejscach, które tylko pozornie mają niewiele wspólnego z Polską. Wszystko rozpoczyna się w cukierkowej krainie,

gdzie do swojego dworu zaprosił znajomych dziwaczny kolekcjoner sztucznych szczęk. Pech chciał, że wśród gości była także japońska rodzina, a synek gospodarzy bawił się czarną magią. Jak wiadomo, dziecko plus magia równa się nieszczęście. W ten sposób mały magik zamienił córeczkę Japończyków w paskudnego ogra. Łatwo nabroić, ale trudniej naprawić. To niewdzięczne zadanie przypadło do wykonania tobie, czyli Różowej Panterze. W celu rozwiązania tego problemu musisz przebyć kilka krain geograficznych, takich jak np. Syberia czy Indonezja. Przy okazji można dowiedzieć się o tych miejscach wielu przydatnych informacji, a bardziej żądni wiedzy gracze mogą poszerzyć swoje wiadomości czytając bardzo obszerną księgę wiedzy. Co ma to wszystko wspólnego z Polską? Przede





## INFO

### Wesoło na różowo

Różowa Pantera znana jest głównie z krótkich filmików, poprzedzających filmy z zabawnym Inspektorem Clouseau, największym pechowcem, który ciągle miał problemy ze sprytnymi przestępcami. Swoją światową karierę Pantera rozpoczęła w 1964 roku, w jednym z filmów tej serii, czyli w... „The Pink Panther” („Różowa Pantera”). Szybko zaczęła też występować w krótkich filmikach. Ten aspekt jej kariery aktorskiej był na tyle obiecujący, że otrzymała Oscara. Potem pojawiło się jeszcze kilka filmów z Panterą oraz niezapomnianym Peterem Sellersem w roli Inspektora Clouseau. Ta zabawa skończyła się w 1983 roku, kiedy nakręcono ostatni film z tym aktorem w roli głównej. Obecnie zapowiadany jest nowy film, w którym Pantera znowu ma wystąpić z żywym aktorem. Dookoła różowego krewniaka kota powstał oczywiście cały wielki przemysł: kubeczki z Panterą, koszule nocne z Panterą, nocniki z Panterą...



Do tej pory w przygodówkach zreczenie omijano takie tematy, jak korzystanie z łazienki. Tym razem twórcy nie boją się żadnych wyzwań. Dlatego też możesz poznać drugoczącą prawdę! Różowa Pantera, o której wizerunek tak dbają, nosi różowe rajtuzy!

wszystkim Różowa Pantera mówi głosem sławnego aktora Cezarego Pazury, który doskonale kojarzy się właśnie z typem wesołego i sprytnego bohatera. Popularny aktor (jak zresztą i inne osoby, użyczające głosu postaciom), podszedł do całego zadania bardzo profesjonalnie i doskonale wczuł się w rolę Różowego. Osoby odpowiedzialne za polskie tłumaczenie również postarały się o wprowadzenie do gry wielu swojskich akcentów. W dialogach pojawiają się takie nazwiska, jak: Piasek Piaseczny Plaża, czy Hołtek. Nie zabrakło nawet wzmianki o zespole warszawskiej Legii. Dzięki temu niektóre żarty bardziej śmieszają, chociaż i bez tego humor tej przygodówki może bawić.

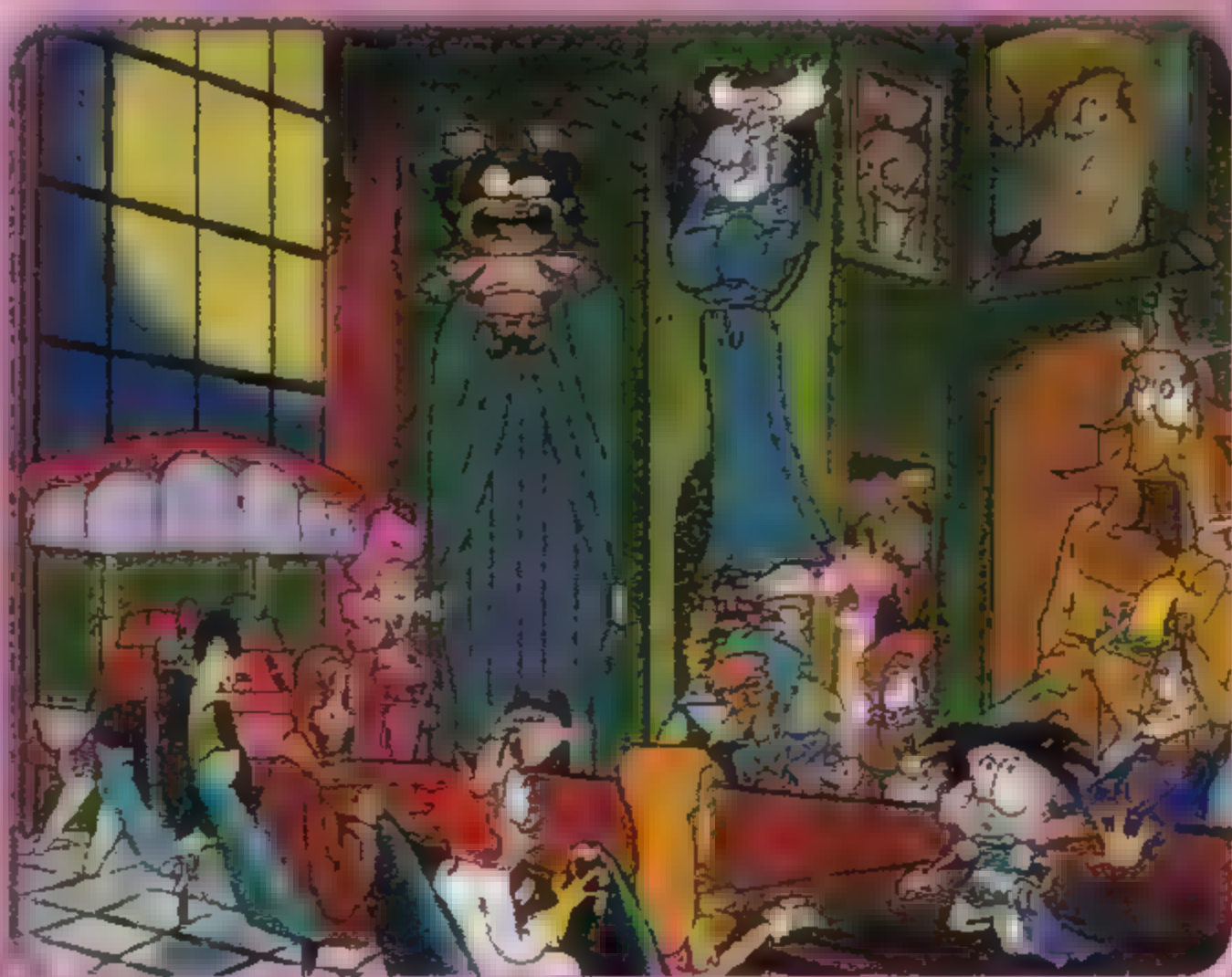
Dużym plusem gry są bardzo ładne piosenki, których można posłuchać także poza zabawą. Wykonują je takie gwiazdy, jak Natalia

Kukulska czy Majka Jeżowska. Trzeba przyznać, że ich interpretacja niczym nie ustępuje piosenkom z angielskiej wersji gry. Utwór o smokach z Komodo w wykonaniu Natalii Kukulskiej jest lepszy od wielu światowych przebojów.

Duża dawka humoru oraz ciekawa fabuła gry rekompensują pewne braki w poziomie zagadek. Niektóre z nich są po prostu za łatwe, zastrzeżenia można mieć zwłaszcza do pytań testowych, które bez żadnych konsekwencji można rozwiązywać metodą prób i błędów. Pojawia się jednak kilka zagadek, które rozwiązać jest dość trudno. Wielu odpowiedzi nie znajdziesz nawet w rozbudowanym systemie podpowiedzi obecnym w grze. Dlatego też w działle TRIX & TIPS przedstawiamy dla wszystkich



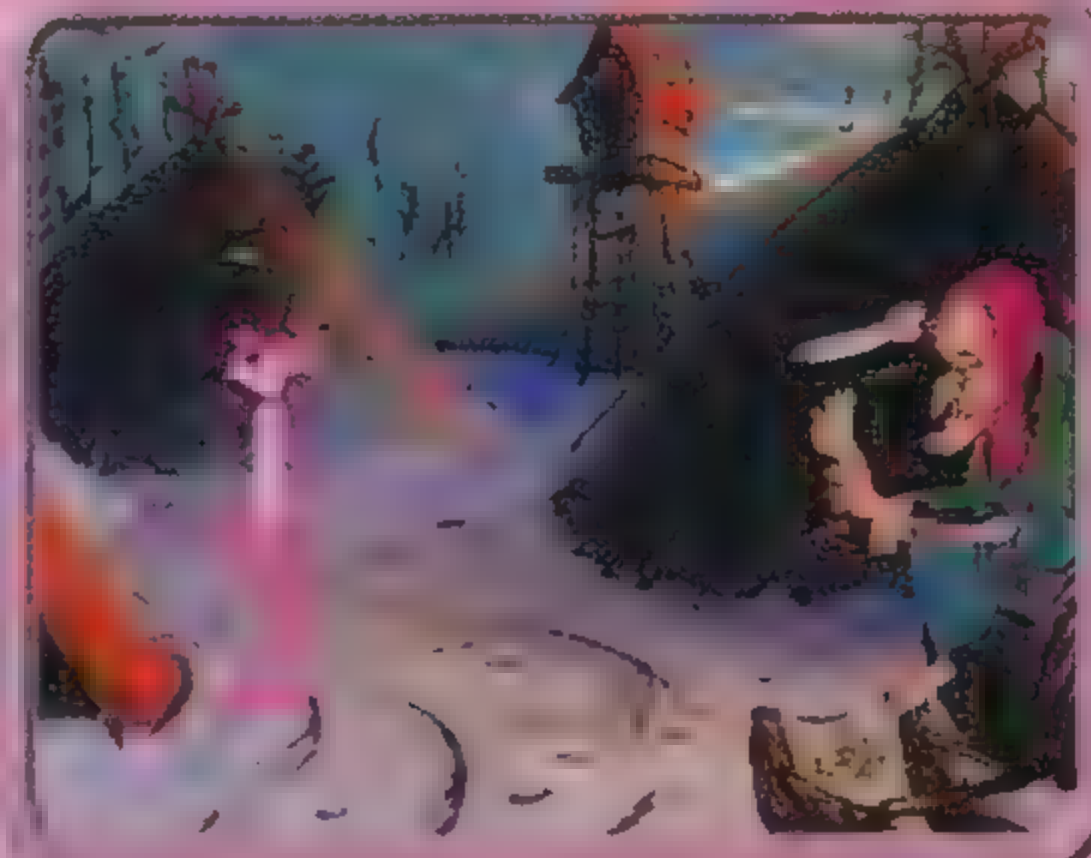
Różowa Pantera zgubiła gdzieś kartki ze swojej bardzo cennej książki. Wszystko można jednak jeszcze naprawić, wystarczy przeprząknąć się przez kilka krain i przeszkakać krzaki, leśne ostępy oraz zajrzeć pod każdy kamień. Wymaga to wytrwałości, ale powinno się udać. Dla chcącego, nic trudnego



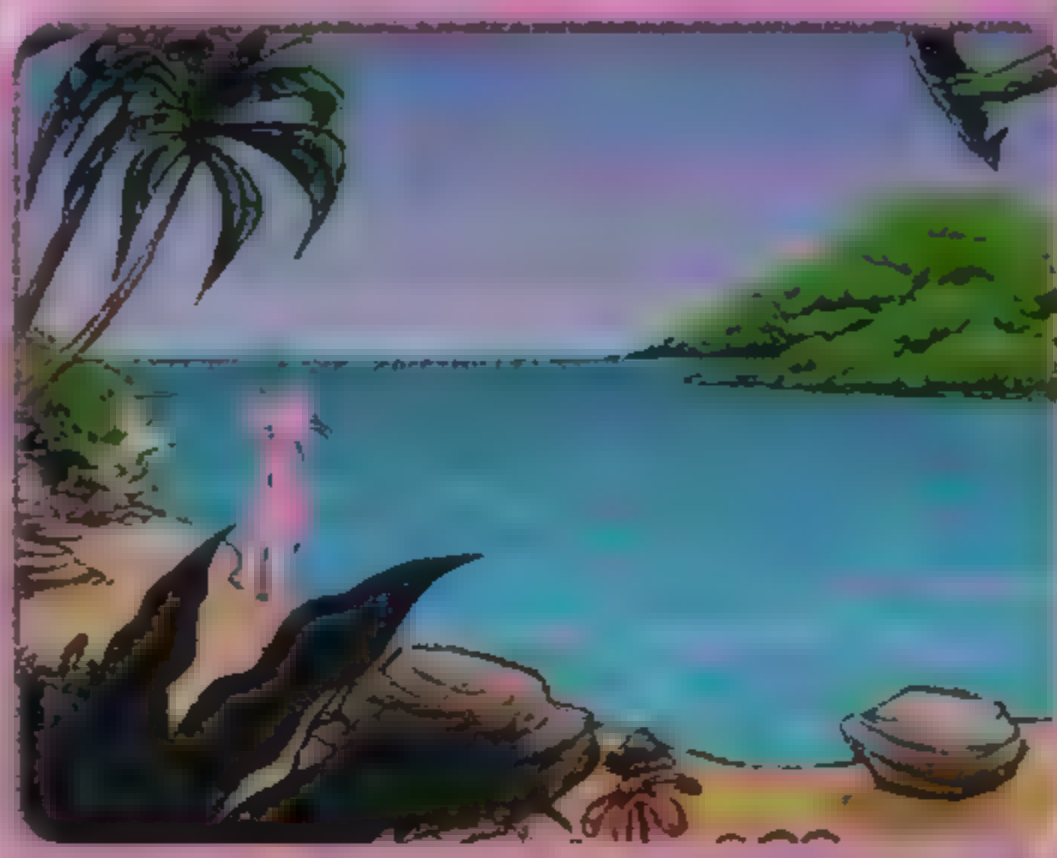
Oto bohaterowie całego zamieszania. Na górze od lewej: zielona dziewczynka (ex Magiczna Księżniczka Syrenka Ninja) i Mistrz Wiaderny. Na dole siedzą goście z dworu oraz przedstawiciele władzy z Olimpu. Na samym brzegu stołu kuli się główny winowajca, mały chłopiec, który postanowił bawić się magią



Już w starożytności wiedzieli, że pizza szkodzi zdrowiu. Niestety, siostry Gorgonki nie zamierzały przestrzegać diety. Dlatego pizza stanęła im kamieniem w żołądku



Babulinka zabrała się za toaletę około sto lat później, niż trzeba było. W ten sposób przyprawia wszystkich o lekkie wymioty. Mogłaby chociaż schować się do chatki



Lazurowe Wybrzeże. Piękne widoki na Wyspę Komodo. Czego chcieć więcej: słońce, plaża i tydzień urlopu. Czy to jest Raj dla Różowych Panter?



Różowy ogon, specjalna broń i władcze spojrzenie. To na pewno jest Magiczna Księżniczka Syrenka Ninja. Szkoda, że za chwilę trochę się podtruje

Różowy znalazł się między młotem, a kowadłem. Z jednej strony jest drapieżna murena, a z drugiej smutny rekin. Na każdego można jednak znaleźć sposób. Proponujemy twarde jak kamień ciasteczko i garstkę skorupiaków. Potem można już bawić się w jazdę na rekinie



miłośników Różowej Pantery poradnik dokładnie pokazujący, jak ukończyć tę różową grę.

**HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA** jest doskonałą pozycją dla osób, które zimowe wieczory chcą spędzić miło i w dobrym towarzystwie (Cezarego Pazury vel Różowej Pantery) na rozwiązywaniu problemów w przygodówkach. Przy okazji i bez wysiłku można też nauczyć się wielu ciekawych rzeczy np. na temat geografii, czy mitologii greckiej. I bardzo dobrze, bo przecież nauka powinna bawić.

## HP Różowa Pantera

Różowa Przygodówka

69zł | MGM CD Projekt | 1 gracz

Min.: 486, 16 MB RAM, 10 MB HD  
Zal.: Pentium 166, 32 MB RAM, 20 MB HD

Dźwięk 5 Grafika 4 Frajda 5

Śmieszna fabuła, dużo polskich akcentów, kilka ciekawych zagadek, piękne piosenki  
Niektóre zagadki są zbyt łatwe, a zwłaszcza pytania testowe

Przygodówka z różowym stworkiem w roli głównej. Czy ktoś widział różową panterę?

5





Jeśli zima jest sroga, to czasami trzeba podpalić nawet zamek, żeby się ogrzać. Zamek przeciwnika - oczywiście.



Niektórzy przeciwnicy są bardzo uparci. Zabijesz ich, a oni uciekają, potem wracają i walczą dalej.



Niektóre budowle są bardzo atrakcyjne. Dzięki temu rozbudowa imperium dostarcza także wrażeń estetycznych.



To duża bestia chciała poćwiczyć swoich poddanych. Na zdrowie jej to nie wyszło.

# TZAR

Strategie powstałe dzięki dodaniu do klasycznego RTS możliwości zatrzymywania upływu czasu najlepiej oddają realizm pola walki. Szkoda, że nie wszyscy twórcy wykorzystują taką kombinację

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę TZAR! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedź na pytanie: Ile narodów występuje w grze TZAR?

**T**ZAR należy do gier RTS, w których zadaniem gracza jest kierowanie rozwojem cywilizacji. Akcja gry rozgrywa się w magicznym średniowieczu. Dostępne są trzy rasy: Azjaci, Arabowie lub Europejczycy. Posiadają one charakterystyczne cechy, wynikające z odmiennej historii i niedostępne innym nacjiom, np. Azjaci odkrywają Buddyzm i budują klasztor Shaolin.

Rozbudowany system rozwoju cywilizacji sprawia, że gra wymaga dokładnego zaplanowania działań. Udoskonalenia nie tylko umożliwiają szkolenie nowych jednostek, ale także zwiększają efektywność gospodarki, np. wydobywania złota.

Dzięki inteligencji wieśniaków nie trzeba ich cały czas pilnować, np. jeśli ka-

żesz im naprawić jakiś budynek, to po zakończeniu prac rozpoczną remont sąsiednich. Czasami ich zachowanie jest jednak dziwne, np. po drzewo chodzą tam, gdzie ścinał je ostatnio, a nie najbliższej tartaku.

Podstawową wadą TZARA jest niska inteligencja przeciwników, ujawniająca się w przypadku ograniczenia surowców. Zamiast poczekać i zgromadzić armię komputer wysyła jednostki pojedynczo, a do ataku na mury i wieże używa zupełnie nieprzydatnych piechurów. Jeśli surowców jest pod dostatkiem, to komputer stawia na ilość. Wtedy w dużej liczbie jednostek częściej trafiają się te przydatne i atak sprawia wrażenie przemyślanego. Poważnym problemem jest także ustalenie trasy przemarszu wojsk. W wąskich przejściach ostatnie jednostki cofają się i idą naokoło, zamiast zaczekać.

Szkoda, że nie ma możliwości rozbierania już niepotrzebnych budowli. Można je

oczywiście zniszczyć, ale nie odzyskuje się w ten sposób żadnych surowców. Brakuje także pauzy, przez co walka bardziej przypomina zręcznościówkę niż strategię.

W grze można natknąć się na kilka śmiesznych rozwiązań. Drzewa doskonale spełniają rolę muru, stanowiąc zaporę nie do przebycia. Eliminacja przeciwnika polega nie tylko na zniszczeniu budynków i likwidacji jednostek, trzeba jeszcze zabić krowy.

Krótką kampania i skromna liczba gotowych scenariuszy powoduje jednak, że większość bitew trzeba rozgrywać na losowo generowanej mapie. Duża liczba opisujących ją parametrów sprawia, że można dopasować ją do swoich oczekiwań. Inną zaletą jest rozbudowany edytor zarówno map, jak i kampanii.

WTZARA gra się przyjemnie, dzięki rozbudowanemu modelowi rozwoju cywilizacji oraz możliwości wyboru jednej z kilku ras.

## TIPSY

1. Wybuduj jak najszybciej koszary i wyślij kilku żołnierzy z zadaniem eksploracji mapy. Dzięki temu tanim kosztem poznasz położenie siedzib przeciwników oraz rozmieszczenie surowców.
2. Liczba pól oraz koszar stanowi podstawowy miernik potęgi cywilizacji. Pierwsze dostarczają żywności, które zapasy decydują o tym, jak wielu żołnierzy możesz wytrenować. Zaś im więcej koszar wybudowałeś, tym większą liczbę jednostek możesz szkolić jednocześnie.
3. Staraj się przejąć kontrolę nad wszystkimi magicznymi ołtarzami. Nawet jeśli nie będziesz w stanie ich wykorzystać, to przynajmniej nikt nie użyje ich przeciwko tobie.

## Tzar: Ciężar Korony

Sredniowieczny RTS

69 zł | Infinite Loop CD Projekt | 1-8 graczy

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, 100 HD  
Zal. Pentium 233MMX, 64 MB RAM, 400 HD

Grafika 5 | Dźwięk 3 | Przejdy 4

- Kilka ras do wyboru, rozbudowany system rozwoju cywilizacji, ładna szata graficzna
- Niska inteligencja przeciwników, brak możliwości pauzowania

Rozbudowany RTS dla wszystkich fanów gatunku, wciągający zwłaszcza w grze z kolegą

4



# WORMS ARMAGEDDON

**Małe robaczki znowu postanowiły wyruszyć na podbój świata. Tym razem przybrały jednak polskie imiona i mówią w naszym języku**

**W**ORMS są grą, która potrafi wciągnąć na długie godziny. Szczególnie atrakcyjna jest zabawa w kilka osób, kiedy dochodzi element rywalizacji z żywą osobą, a nie bezdusznym komputerem. Poza tym wtedy wszyscy mają równe szanse, a gra nabiera rumieńców, gdyż przeciwnicy potrafią inteligentnie wykorzystać posiadany arsenał.

Najsłabszą częścią WORMS zawsze była gra przeciwko komputerowi. Sterowane przez niego robale używały głównie bazooki oraz granatów i osiągały niespotykaną celność strzałów. Niestety WORMS: ARMAGEDDON nie wprowadza diametralnej poprawy w zachowaniu komputerowych żołnierzy. Co prawda czasami zdarzy im się wykorzystać jakąś nową broń, ale przeważnie strzelają z bazooki.

Dostępna kampania dla jednego gracza jest bardzo trudna, a w dodatku w denerwujący sposób zaprojektowana. Jeśli nie uda ci się wykonać niektórych misji, to cofasz się kilka zadań do tyłu i musisz je po-

wtarzać. Niektóre z misji są prawie niemożliwe do wykonania, co w połączeniu z poprzednią cechą sprawia, że gra jednoosobowa jest znacznie mniej atrakcyjna, niż zabawa z kolegami.

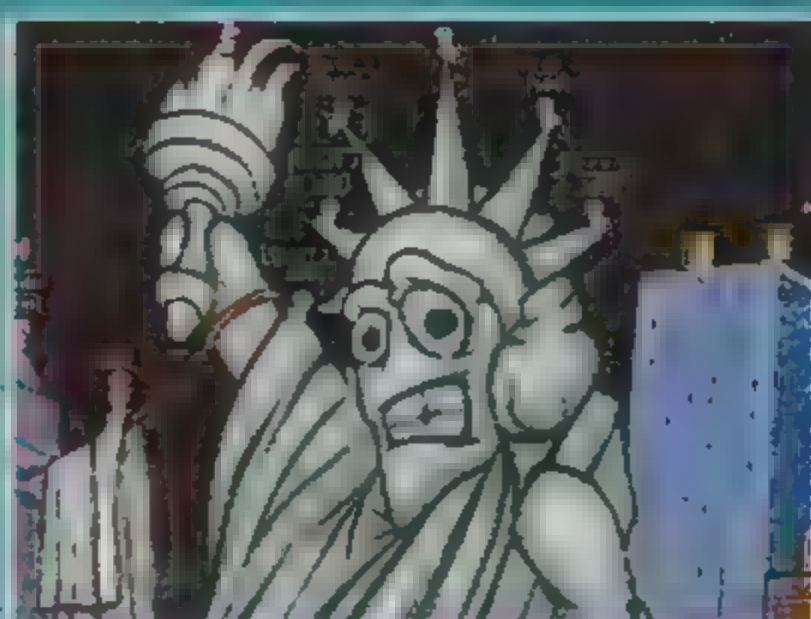
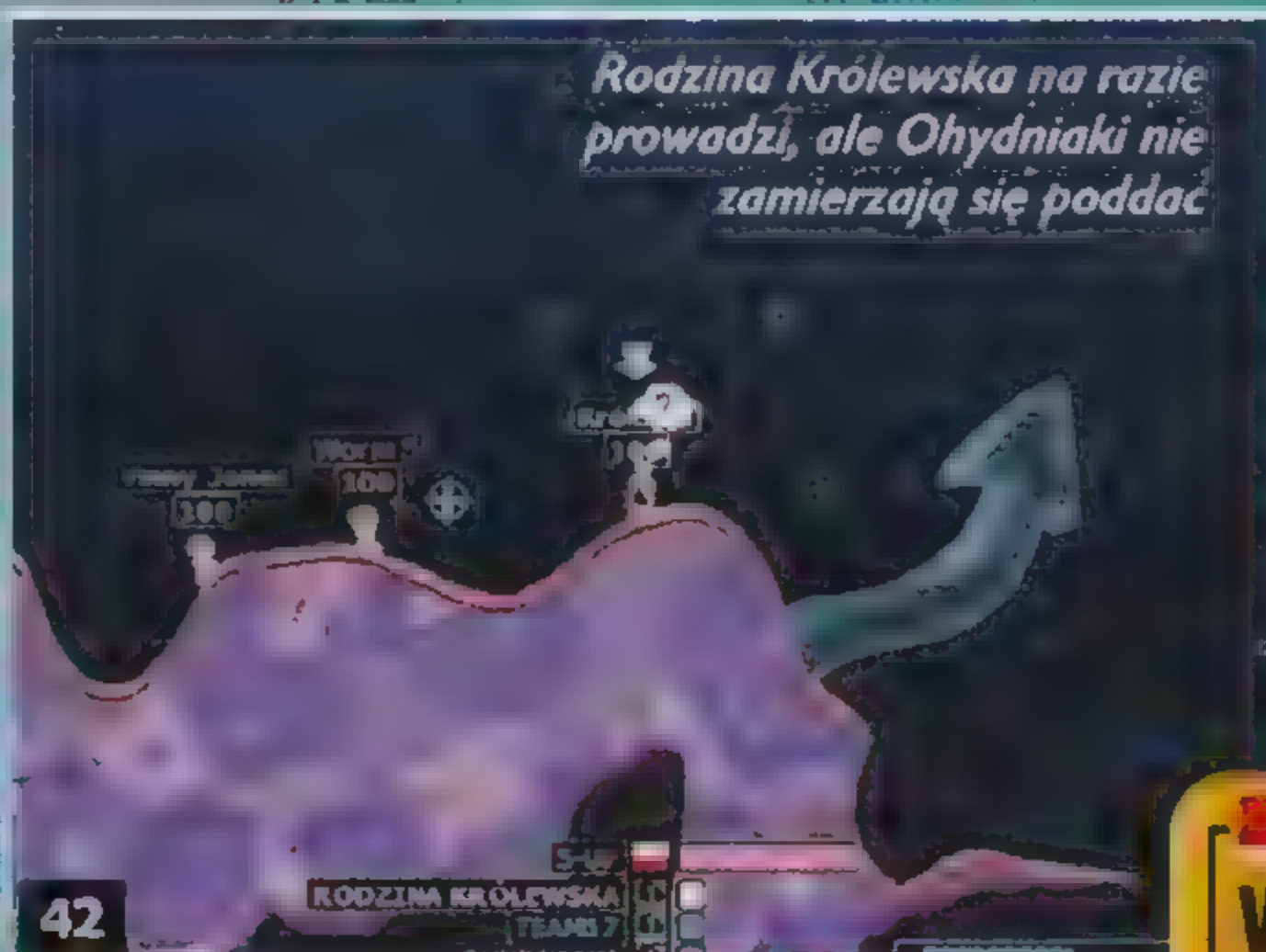
Jak w każdej nowej edycji WORMSów, także w WA pojawiają się nowe rodzaje broni. Tym razem lista niszczycielskich gadżetów wzbogaciła się m.in. o skunksa i długi tuk. Ten pierwszy biega po planszy rozsiewając chmurę trującego gazu.

Z kolei druga broń służy nie tylko do eliminowania przeciwników, ale także do tworzenia drabinek ze strzał, po których można się później wspinać.

Dodatkową atrakcją polskiej wersji językowej są pełne poczucia humoru komentarze, wygłaszane w czasie gry przez robale w naszym rodzimym języku.

WORMS: ARMAGEDDON największą przyjemność sprawiają przy grze w kilka osób. Żywy, inteligentny przeciwnik zmusza do przemyślenia każdej akcji i zwiększa atrakcyjność rywalizacji.

Biedna żaba, robale zniszczyły ją prawie w całości



Robale są strasznie! Zobaczcie co zrobiły ze Statuą Wolności

PL

## Worms Armageddon PL

Robaczywa Strzelanka

69 zł | Hasbro/CD Projekt | 1-4 graczy

Min.: Pentium 100, 32 MB RAM, 100 MB HD. Zalecane: Pentium 200MMX, 64 MB RAM, 100 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 5

Wciągająca zabawa w kilka osób. ładna grafika, pełne humoru komentarze robali  
Niska inteligencja komputerowych przeciwników. trudna kampania

Prosta, ale niezwykle wciągająca gra. W kilka osób można przy niej spędzić wiele godzin

5

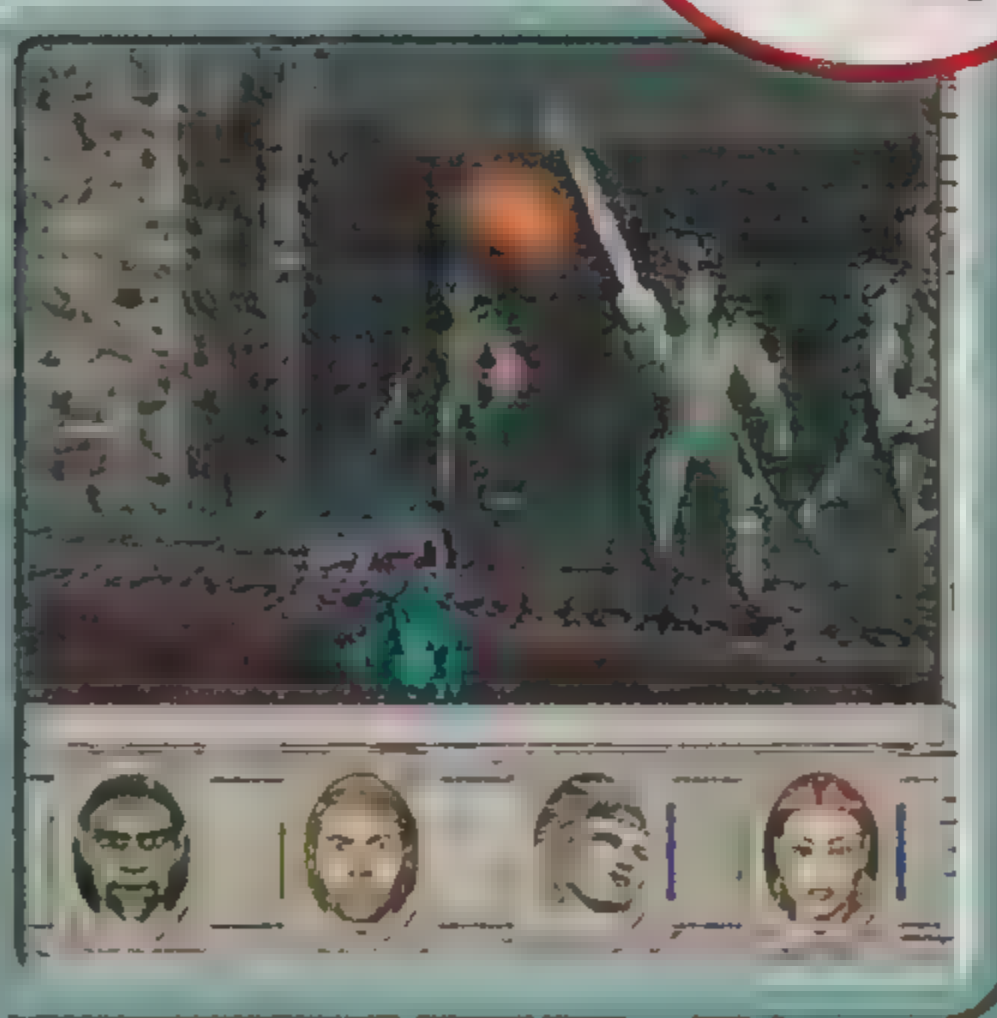
## Might & Magic 7 PL

**Spolszczenie MM7 zajęło ponad pół roku. Czy opłacało się czekać tak długo?**

**J**uż na samym początku gry spotka cię niespodzianka – napisy są po angielsku. Na szczęście po chwili okazuje się, że tylko niektóre „wymknęły” się tłumaczom, a większość gry jest jednak po polsku. Przykład ten doskonale obrazuje jakość tłumaczenia MIGHT AND MAGIC 7. Generalnie spolszczenie wykonane jest starannie, ale w niektórych miejscach pojawiają się różne „kwiatki”. Najczęściej są to błędy stylistyczne, czasami można zarzucić nieodpowiednie tłumaczenia, ale ostateczna ocena jest pozytywna.

Drugim elementem spolszczenia było podłożenie polskich wypowiedzi. Niestety, ta część została wykonana fatalnie. Lektorzy zupełnie nie potrafią oddać emocji zawartych w wypowiedzi, kobiety mają męskie głosy, a połowa mieszkańców odwiedzianych wiosek mówi tak, jakby miała wadę wymowy.

Niestety, spolszczenie MM7 o kilka klas ustępuje pracy wykonanej przy WROTACH BALDURA. Pozostaje mieć nadzieję, że tłumaczenia następnych gier z tej serii będą bardziej profesjonalne.



Bić się wam zachciało, psu braty? Poczekajcie, już my wam pokażemy, gdzie raki zimują

## Might and Magic 7 PL

Polskie RPG

149 zł | NWC/3DO/Mirage | 1 gracz

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, 400 MB HD. Zalecane: Pentium 200MMX, 64 MB RAM, 650 MB HD

Grafika 3 Dźwięk 2 Frajda 1

Zapewnia kilkadziesiąt godzin zabawy. polska wersja językowa

Bardzo słaba polska ścieżka dźwiękowa. nie najlepsza szata graficzna

Dzięki polskiej wersji wiesz, co do ciebie mówią. Jednak nie jest to najlepsza wiadomość...

3

## RollerCoaster Tycoon

**Wszyscy lubimy kręcić się w wesołym miasteczku. Więc bawmy się!**

**B**udowa wesołego miasteczka nie jest zadaniem łatwym. Na twoją głowę spada mnóstwo obowiązków: od ustalania cen biletów zaczynając, na projektowaniu nowych, szaleńczych torów kończąc. Jednak to ostatnie zadanie jest najbardziej wciągającym elementem gry. Można spędzić długie godziny na przestawianiu i obracaniu kolejnych części toru, tak by w rezultacie otrzymać konstrukcję jeszcze bardziej „zakreconą” i przyciągającą większą liczbę zwiedzających.

Wykonywanie wszystkich czynności jest niezwykle łatwe dzięki bardzo przyjaznemu w obsłudze interfejsowi. Natomiast polska wersja językowa sprawia, że można bez problemu skorzystać z dostępnych w programie podpowiedzi.

W ROLLERCOASTER TYCOON gra się naprawdę przyjemnie i pewnie nie raz przydzie ci spędzić z nim czas aż do białego rana.

Im bardziej zakrecony tor, tym większą stanowi atrakcję

Wygląd parku zależy tylko od twojej wyobraźni



## RollerCoaster Tycoon PL

Wesołe Miasteczko Od Kuchni

69 zł | Hasbro/CD Projekt | 1 gracz

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, 50 MB HD. Zalecane: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, 170 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

Polska wersja językowa, ładna szata graficzna, sympatyczna zabawa

Brak trybu multiplayer, nie najlepsza oprawa dźwiękowa

Bardzo sympatyczne i wciągające budowanie własnego wesołego miasteczka

5

PL



TEST

# F/A-18 E

## SUPER HORNET

**CLICK! AKCJA!**  
W konkursie CLICK! i firmy MIRAGE możecie wygrać koszulki z gry F/A-18E SH! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Czy F/A-18E SH to myśliwiec czy bombowiec?



Nad Oceanem indyjskim wstaje nowy dzień. Czy przyniesie III Wojnę Światową?

Najlepsi piloci latają w lotnictwie morskim! Na najnowszym Szerszeniu na pewno im dorównasz

**A**merykański samolot myśliwsko-szturmowy F/A-18 Hornet należy do grupy najbardziej znanych samolotów bojowych na świecie. Zyskał on sobie także popularność wśród twórców gier komputerowych. Po ujawnieniu najnowszej wersji tego myśliwca, oznaczonej F/A-18 E Super Hornet, pojawiły się też nowe jego symulatory. Jako pilot F/A-18 rozpoczynamy służbę w dywizjonie myśliwsko-szturmowym, stacjonującym na pokładzie lotniskowca USS Ronald Reagan, operującego w zapalnych punktach globu.

Zanim jednak zaczniesz zatapiać rosyjskie okręty i zestrzeliwać indyjskie samoloty, musisz przejść szkolenie w pilotowaniu nowego typu myśliwca. Zestaw misji treningowych pozwala na dokładne poznanie Super Horneta.



Po krótkim treningu instrumenty pokładowe nie będą już dla ciebie czarną magią



To spokojne lotnisko za chwilę będzie przypominało powierzchnię księżyca

Kiedy już nie ma on przed tobą tajemnic, możesz śmiało rozpocząć służbę. Misje bojowe podzielone są według rejonu działania. Do wyboru masz mroźne wody morza Barentsa oraz bezkresne akweny Oceanu Indyjskiego. Będziesz zwalczał okręty wojenne przeciwnika, ochraniał własny zespół uderzeniowy lub atakował cele naziemne. W odróżnieniu od większości symulatorów, w nowym F/A-18 brak jest kampanii wojennej oraz edytora misji.

W nowym Hornecie gra się znakomicie. Misje bojowe są bardzo ciekawe, a przeciwnicy wymagający. Dodatkową atrakcją jest odtworzenie „życia” na pokładzie lotniskowca. Pieczołowicie depracowany został również model lotu i działanie poszczególnych systemów samolotu. Od strony graficznej Hornet nie wywołuje już takich emocji. Wygląda tak, jak powinien wyglądać współczesny symulator, jednak niczym szczególnym nie zachwyci. Wszystkie

obiekty wymodelowano bardzo starannie. Atrakcyjnie wyglądają również wszelkie wybuchy i eksplozje, choć brakuje im realistycznego rozsypywania się odłamków. Zastrzeżenia budzi też wygląd terenu – zbyt mało jest obiektów naziemnych i wyglądają one nieciekawie. Jeszcze gorzej jest z oprawą dźwiękową. Wielu efektów nie słychać w ogóle (np. wypuszczanie podwozia), a inne mają nierealistyczne brzmienie (np. działko Vulcan).

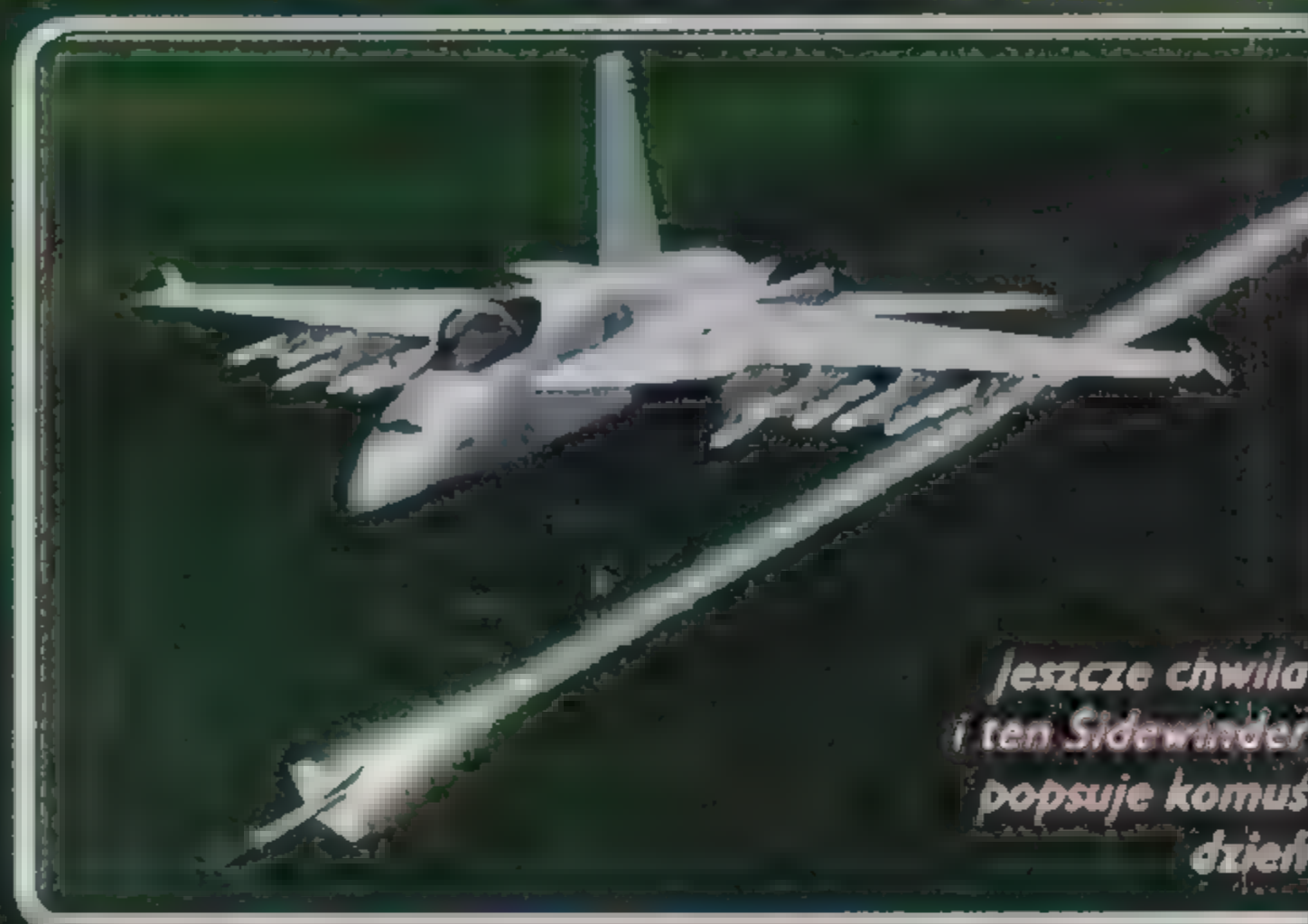
F/A-18 E SUPER HORNET jest grą bardzo ciekawą i wciągającą. Powinna zdobyć uznanie wielu miłośników lotniczych symulacji.



Część misji odbywa się nocą. Lądowanie w takich warunkach to prawdziwe wyzwanie



Udało ci się wystartować, ale nie ciesz się zawczasu – musisz jeszcze wylądować



Jeszcze chwila i ten Sidewinder popsuje komuś dzieła



Wyruszasz na kolejną misję treningową. Trzymamy kciuki!

## TIPSY

1. Jeżeli masz problemy z lądowaniem na lotniskowcu, spróbuj skorzystać z systemu automatycznego lądowania ACL.
2. Wykonując misję bojową staraj się jak najrzadziej wykorzystywać własną stację radiolokacyjną. W miarę możliwości korzystaj z pomocy samolotu AWACS. Włączony radiolokator zdradzi twoją pozycję.
3. Przygotowując się do lotu nad terytorium przeciwnika warto skorzystać z planera misji. Można w nim sprawdzić dane dotyczące obrony przeciwnika, pogody oraz ukształtowania terenu. W drodze do celu staraj się lecieć nie wyżej niż 300 stóp. Dzięki temu staniesz się trudniejszy do wykrycia przez wrogie radary.

## F/A-18E Super Hornet

Realistyczny Symulator

125 zł Digital Integration Mirage 1 gracz

Min: Pentium 200MMX, 64 MB RAM, akcelerator 3D. Zal.: Pentium II 300, 128 MB RAM, Riva TNT2

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 5

Realistyczny model lotu i działanie systemów samolotu, ciekawe misje  
Brak kampanii, przeciętna szata graficzna, niedopracowane efekty dźwiękowe

Wyzwanie dla miłośników symulacji lotniczych. Mimo pewnych niedociągnięć gra warta uwagi

4



**TEST**

# United States Air Force

**USAF**

Jesteś odważny  
i masz mocną maszynę?  
Możesz stać się asem  
przestworzy! US Air  
Force czeka na Ciebie!

**S**ily Powietrzne Stanów Zjednoczonych to jedna z najpotężniejszych armii lotniczych świata. Od dzisiaj, dzięki nowej grze tandemu Jane's/ElectronicArts, możesz zostać jednym z jej pilotów! Jeżeli więc masz ochotę na bliższe poznanie dziewięciu nowoczesnych samolotów bojowych i wzięcie udziału w operacjach powietrznych nad Wietnamem i Irakiem, zapraszamy na wielką przygodę z USAF.

Gra zaoferuje ci loty szkoleniowe, pojedyncze misje bojowe oraz cztery kampanie wojenne. Wybierając opcję treningową przeniesiesz się do bazy Nellis w stanie Nevada. Tutaj poznasz wszystkie dostępne samoloty (F-4, F-105, F-15C/E, F-16, F-117, F-22, A-10, Mig-29). Nauka obejmie wiele zagadnień – zaczynając od podstaw pilotażu, na szkoleniu bojowym kończąc. Później przyjdzie pora na prawdziwe wyzwania. W pojedynczych misjach bojowych zapojujesz na bossów narkotykowych karteli, będziesz wspierać żołnierzy oddziałów specjalnych w ich tajnych misjach lub bronić prezydenckiego Air Force One. W kampanii weźmiesz natomiast udział w powietrznych działaniach w czasie wojny w Wietnamie, operacji Desert Storm, manewrach lotniczych Red Flag oraz hipotetycznym konflikcie w Europie.

USAF to fantastyczne połączenie realistycznego symulatora z grami, kładącymi nacisk głównie na zabawę. Pod względem realizmu modelu lotu czy też działania systemów pokładowych nie dorównuje on takim gigantom jak FALCON 4 czy

FLANKER 2. Dystansuje jednak o całą wielkość radosną twórczość takich firm jak np. NovaLogic. W USAF model lotu został uproszczony, ale samoloty zachowały swoje charakterystyczne właściwości. Podobnie postąpiono z systemami pokładowymi. Nie zapomniano również o tankowaniu w powietrzu. Zastrzeżenia można mieć jedynie do lądowania i inteligencji sojuszników. Samoloty mogą znieść zbyt dużo, a wyczyny towarzyszy

broni wyprowadzą z równowagi nawet najspokojniejszą osobę. Sztuczna inteligencja przeciwników działa jednak bez zarzutu. Bardzo mocną stroną gry jest też grafika i dźwięk. USAF obsługuje wysokie rozdzielczości i wymaga akceleratora 3D. Dzięki temu pojazdy, samoloty, budowle wyglądają rewelacyjnie. Dźwięk również nie pozostawia wiele do życzenia. Oprócz tego autorzy gry dołożyli jeszcze bardzo rozbudowany edytor misji. Całą tą przyjemność trzeba niestety okupić dosyć dużymi wymaganiami sprzętowymi. Nowa gra Jane's/EA pomimo kilku niedociągnięć jest jednak naprawdę godna polecenia.

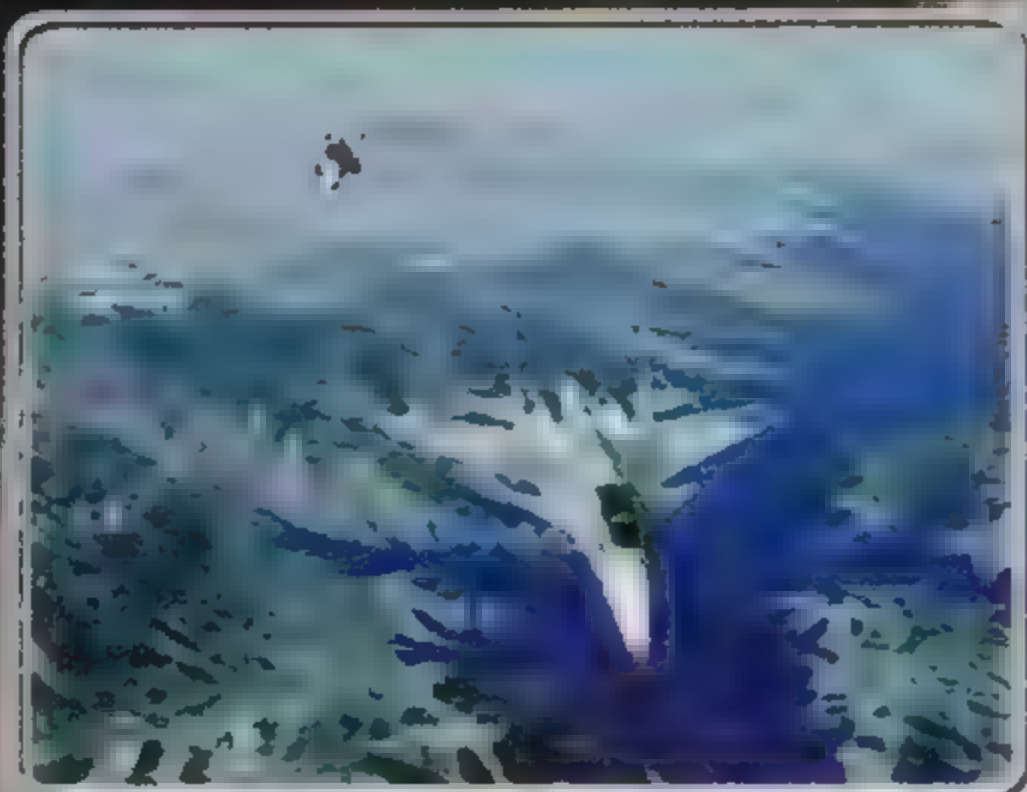
Zanim ruszysz do boju, lepiej wcześniej pocwicz w misjach treningowych.



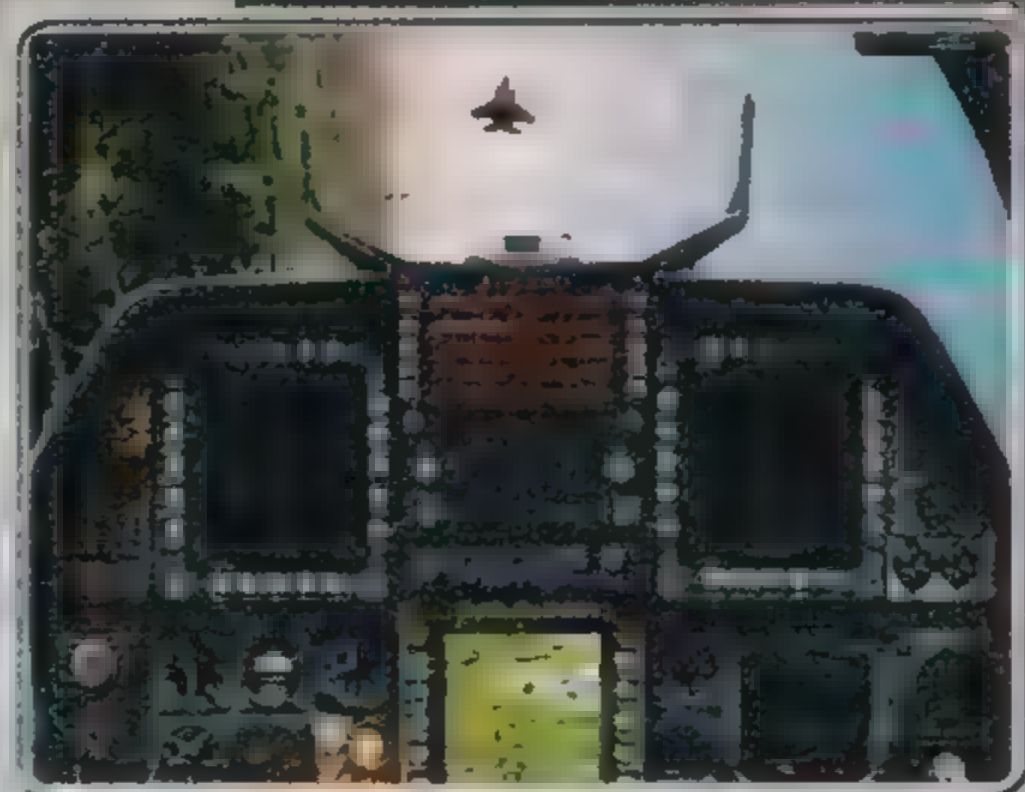
Jeżeli wstąpisz do Sił Powietrznych, będziesz mógł latać takimi samolotami



Ognia! Sami zadarli z największą na niebie!



Samoloty, tak jak nieszczęścia, latają zwykle parami



A oto wnętrze samolotu. Nie wygląda skomplikowanie? To tylko pozory



Twoi towarzysze mają supermaszyny, szkoda tylko, że nie są zbyt inteligentni

**USAF**  
Służbowy Symulator

155 zł Electronic Arts/IPS 1 gracz

Min: Pentium 200 64MB RAM akcelerator 3D  
Za: Pentium II 300 128MB RAM, TNT2

**Grafika** 4 **Dźwięk** 5 **Frajda** 5

Grafika na bardzo dobrym poziomie, ciekawe misje

Wymagania sprzętowe, niedopracowana sztuczna inteligencja sojuszników

Początkujący będą mieli bezbolesny start, a starzy wyjadą wiele godzin zabawy

Tekst: Przemysław „Yousi” Szynkora



TEST

# Castrol HONDA



WORLD SUPERBIKE TEAM

## SUPERBIKE 2000



Jazda w takim położeniu wymaga umiejętności najwyższej klasy.



Tak właśnie kończy się przepychanie na siłę do przodu – nie warto ryzykować.



Nieudany start może wszystko zaprzepaścić, więc postaraj się nie zaspoc.



Dzięki możliwości obserwacji sytuacji za plecami możesz lepiej kontrolować wyścig.

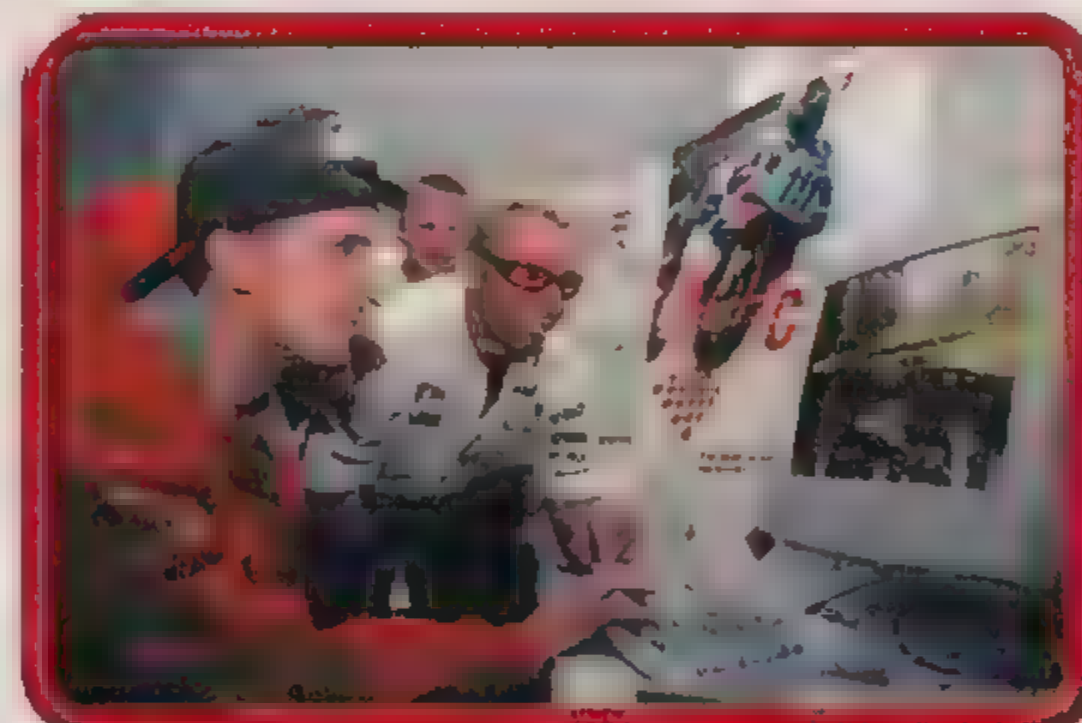


Wyścigi

szybkich motocykli są niezwykle emocjonujące. Jeśli chcesz, możesz doświadczyć tych emocji osobiście



Szybka jazda wymaga poświęceń, ale na takich zakrętach można dostać zawrotów głowy



Skupiony wyraz twarzy i kibice dookoła świadczą, że gra jest wciągająca nawet dla samych mistrzów toru

Wielbiciele jednośladów pozostają w niełasce twórców gier. Wyścigów samochodowych wszelkiej maści ukazuje się całe mnóstwo, a udane wyścigi motocykli znacznie rzadziej goszczą na monitorze komputera. Jednak CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 diametralnie zmienia tę sytuację. CHS2000 jest symulacją wyścigów Motocyklowych Mistrzostw Świata sezonu '97. Walkę o tytuł mistrza rozpoczynasz od wpisania własnego nazwiska na listę startową i od razu możesz ruszać na tor. Już po kilku okrążeniach zauważa się bardzo wysoki realizm w prowadzeniu motocykla.

Łatwo się o tym przekonać wyłączając wszystkie ułatwienia. Wtedy nawet najmniejsze błędy natychmiast mszczą się poważnymi konsekwencjami. Zbyt wysoka prędkość przy wejściu w wiraż lub za dużo gazu na wyjściu z niego zazwyczaj kończą się wypadkiem i olbrzymią stratą czasu. Zanim zaczniesz poważnie myśleć o tytule mistrzowskim, musisz najpierw doprowadzić do perfekcji technikę jazdy. Początkujący gracze powinni najpierw pobrać lekcje jazdy motocyklem od doświadczonego komputerowego kierowcy. Zdobyte w ten sposób doświadczenie trzeba później doszlifować trenując samodzielnie na każdym torze. To jednak nie wszystko – równie ważne jest dobranie optymalnej konfiguracji motocykla dla każdego toru i warunków pogodowych. W tej sytuacji także niezbędna jest praktyka – długie godziny spędzone na mozolnym próbowaniu kolejnych zmian w ustawieniach maszyny. Jednak bez właściwego przygotowania do wyścigu, nie masz szans na zdobycie głównego trofeum.

CHS2000 jest bardzo trudną grą. Wygrana w pełnym wyścigu na wyższych poziomach trudności to duże osiągnięcie. Walka z komputerowymi przeciwnikami jest czysta, dopóki sam nie sięgniesz po zbyt agresywne metody. Przepychanie się na siłę do przodu zazwyczaj kończy się poza torem. Bardzo często dochodzi także do uszkodzenia maszyny i w konsekwencji nie ukończysz wyścigu. W najlepszym przypadku spadniesz jedynie na dalsze miejsce. Do dodatkowej ostrożności zmuszają także kary przymusowego postoju w boksie wlepiane np. za fałstarty lub jazdę pod prąd.

Zaletą gry jest możliwość wspólnej zabawy z kolegami przez Sieć lokalną, ale można także na jednym komputerze zagrać we dwie osoby – ekran podzielony jest wtedy na pół. Grafika w CHS2000 nie wyróżnia się niczym szczególnym. Modele motocykli są niezbyt dokładne i wszystkie wydają się do siebie bardzo podobne. Za to tory zostały wymodelowane bardzo dokładnie. Łatwo ocenić odległość do zakrętu, a wrażenie prędkości jest bardzo realistyczne. Jedyną wadą są problemy z nakładaniem tekstur – część obiektów otoczone jest ich pozostałościami. Wstyd, że taka wersja produktu trafi do graczy, za co ocena grafiki jest o jeden punkt niższa.



Ten wyścig zaczynasz na samym końcu. Wygranie go to jest dopiero wyzwanie

Castrol Honda Superbike 2000 Realistyczne Wyścigi

66 zł | Interactiv E/Marksoft | 1-4 graczy  
Min.: Pentium 233MMX, 32 MB RAM  
Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 6  
Bardzo wysoki realizm jazdy motocyklem, wymagający przeciwnicy  
Niedopracowana oprawa graficzna, zbyt trudna dla początkujących  
Bardzo wymagający symulator motocyklowych wyścigów dla zaawansowanych graczy

4



# Armored Fist 3



**Symulator pola walki,  
reklamowany jako niezwykle  
realistyczny, może czasem  
okazać się zwykłą zręcznościówką  
z elementami symulacji**

**T**rzecia już odsłona cyklu ARMORED FIST umożliwia zajęcie miejsca dowódcy najnowszego amerykańskiego czołgu – M1A2 Abrams. Uzbrojony w działko 120 mm, przemierzysz pół świata, walcząc o pokój. Do wyboru jest kilkanaście scenariuszy oraz pięć kampanii. W pierwszej misji przejdziesz przeszkolenie bojowe na poligonie Fortu Knox. Kolejne scenariusze pozwolą sprawdzić zdobytą wiedzę w praktyce. Walczyć będziesz na kilku kontynentach, ale realia każdej z wypraw są bardzo hipotetyczne. Trudno bowiem wyobrazić sobie wspólne wyzwalenie Pakistanu przez armie

USA i Chin Ludowych. Jednak nie tylko realia tej gry wywołują u miłośnika pancernych walk rozczarowanie. Kolejnym słabym punktem jest mały realizm symulacji. Komputer dowodzi swoimi jednostkami jak amator, często atakując zupełnie „na ślepo”. Również systemy czołgu odwzorowano bardzo pobieżnie i niewiele mają one wspólnego z rzeczywistością. AF3 nie jest grą dla miłośników „prawdziwych” symulatorów, choć jako gra zręcznościowa z elementami symulacji zapewne znajdzie zwolenników. Jednak wysokie wymagania sprzętowe i stosunkowo niska jakość symulacji nie wróżą jej kariery.



*Do wyboru masz wiele celów: samolot, budynki, czasem nawet trafi się czołg!*



*Kolumna czołgów tylko czeka na ruchomy cel*



*Mapka taktyczna ułatwia analizę sytuacji*

## Armored Fist

Udawany Symulator

155 zł Novalogic Mirage 1 gracz

Min.: Pentium 233MMX, 64 MB RAM,  
Zal.: Pentium II 300, 128 MB RAM

Grafika 2 Dźwięk 3 Frajda 3

Edytor misji, możliwość łatwego poznania wszystkich opcji gry

Mały realizm symulacji, słaba oprawa graficzna, duże wymagania sprzętowe

Dobry wstęp jedynie dla początkujących w świecie komputerowych symulacji

3

# Ford Racing

**Następcy „Hołka”  
powinni wybrać grę  
bardziej realistycznie  
oddającą prowadzenie  
rajdowych maszyn**

**W**FORD RACING można się ścigać tylko na dwa sposoby. Do wyboru jest pojedynczy wyścig lub kariera kierowcy wyścigowego. Na początku kariery dostępne są trzy tory i kilka Fordów: Ka, Escort, F150 i Explorer. Dopiero po nabraniu doświadczenia można próbować swoich sił na kolejnych torach, jeżdżąc coraz lepszymi samochodami. Zaletą FR jest bardzo ładny wygląd samochodów. Modele rajdowych aut są szczegółowe i dokładne, a nałożone na nie tekstury przyciągają wzrok. Tory nie są już tak dopracowane – wszystkie są do siebie bardzo podobne. Niestety, wygląd aut jest jedyną zaletą tej gry. W FORD RACING brakuje przede wszystkim realizmu, który powinien cechować symulatory. Samochody zachowują się dziwnie i nieprzewidywalnie, np. niektórymi, nie wiadomo dlaczego, dziko za-

rzuca na zakrętach. Wypadnięcie na pobocze to tragedia, gdyż powrót na tor zajmuje zbyt wiele cennych sekund. Z drugiej strony hamowanie to pestka – zarówno małe Ka, jak i wielki Explorer bez trudu zatrzymują się prawie w miejscu. Komputerowi przeciwnicy preferują bardzo kontaktowy sposób jaz-



*Samochody wyglądają bardzo ładnie, ale jest to jedyna zaleta tej gry*

dy, np. spychają przeciwników z toru, starając się wygrać za wszelką cenę. Jednak już po kilku wyścigach wyprzedza się ich, nawet o tym nie myśląc. Jedyną trudność, jaka pojawia się w tej grze, to konieczność ciągłej walki z samochodem. Równie nieciekawa jest oprawa dźwiękowa. Silnik, bez względu



*Kontrolowany poślizg, gaz do dechy i przeciwnicy mogą pomarzyć o wygranej*

*Jazda rajdową maszyną wymaga  
dużej wprawy. Nie wystarczy  
jedynie wdepnąć  
w gaz i kręcić  
kółkiem*

## Ford Racing

Symulowany Symulator

125 zł Eidos Mirage 1 gracz

Min.: Pentium 233MMX, 32 MB RAM,  
Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM,  
Akcelerator 3D

Grafika 3 Dźwięk 1 Frajda 1

Szczegółowe i bardzo ładne modele samochodów

Brak realizmu w prowadzeniu samochodu, fatalny dźwięk, brak opcji multiplayer

Jak wypróbować Mondeo taty na torze wyścigowym? Dzięki FR nie musisz pytać o zgodę

1



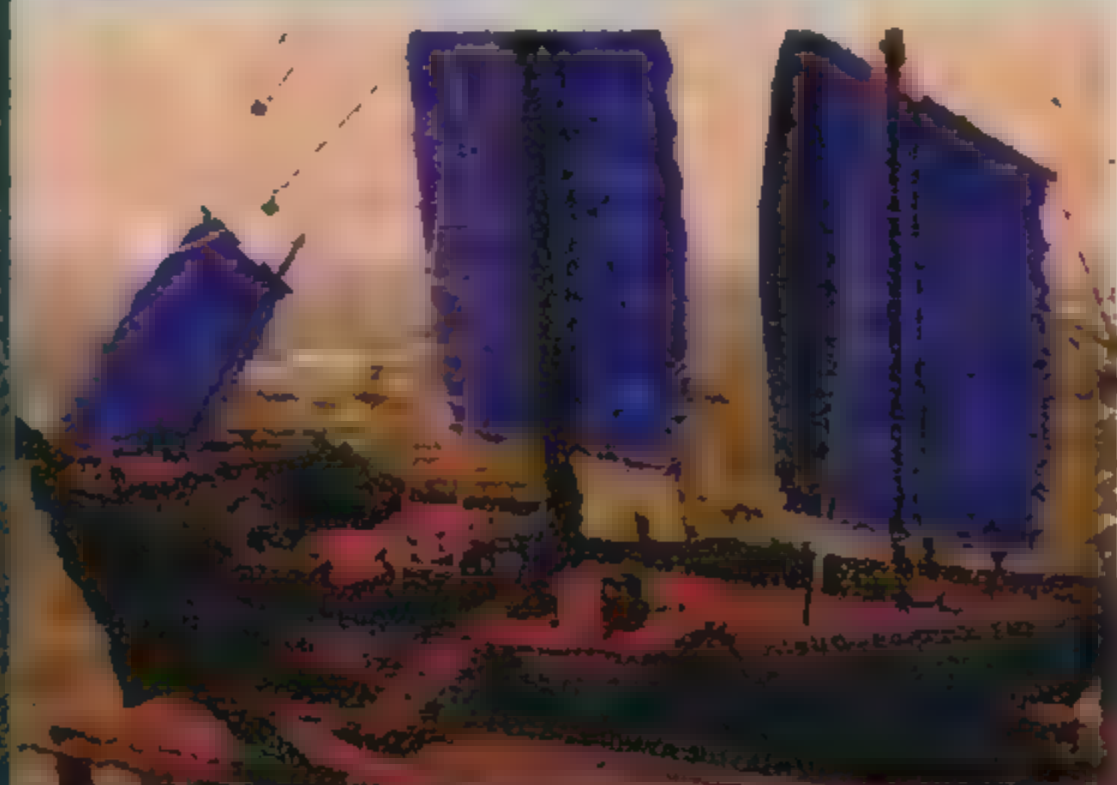
# Shadow Madness



To chyba komnata fanatyka słońca, ma nawet słońeczko na podłodze



Bez odpowiedniego uzbrojenia nie masz zbyt dużych szans na przeżycie



Fioletowe żagle, piaskowe morze, różowe niebo – a dlaczego statek jest brązowy?



Oaza na pustyni pozwoli ci odpocząć i zregenerować siły

**Japońskie RPG  
niepodważalnie królują  
na Playstation.  
Czy najnowsze  
amerykańskie dzieło  
przełamie ten monopol?**

Stinger właśnie wracał do domu, gdy z nieba runęła ognista kula. Jego rodzinna wioska została zniszczona w mgnieniu oka i pozostały po niej jedynie zgłiszczą. W płomieniach zginęła cała rodzina Stingera, ale dzielny młodzieniec nie załamał się. Postanowił wyjaśnić co spowodowało nieszczęście, a następnie pomścić swoich bliskich.

Powodzenie misji zależy wyłącznie od ciebie, gdyż sterujesz poczynaniami Stingera. Podczas podróży spotykasz inne postacie, które przyłączają się do drużyny i zwiększają twoje szanse na rozwikłanie zagadki. Ich pomoc jest niezbędna, bo razem z ognistymi kulami w krainie pojawiły się też krwiożercze bestie.

Mocną stroną RPG powinna być fabuła, tymczasem SM pod tym względem zawodzi. Akcja jest zbyt liniowa, a gracz posiada mały wpływ na wydarzenia nie związane z walką, np. dołączanie do drużyny nowych towarzyszy.

Jedną z częstszych sytuacji w RPG są walki. W SM zastosowano dość ciekawe, nowatorskie rozwiązanie – możesz ukryć się i spróbować uniknąć starcia. Jeśli usłyszysz lub poczujesz (dzięki drżeniom Dual Shocka) tętent zbliżających się wrogów, padnij na ziemię. Wtedy przeciwnicy nie zobaczą cię i do walki nie dojdzie. Kiedy jednak zostaniesz zauważony lub masz ochotę powalczyć, przygotuj się na bitwę przypominającą starcia znane z serii FINAL FANTASY. Widok na pole bitwy jest praktycznie identyczny, w bardzo podobny sposób steru-

je się postaciami, a magowie rzucają czary, których skutki przypominają użycie znanych z FINAL FANTASY 8 Guardian Force. Ciekawą nowością jest możliwość spowodowania podwójnych obrażeń przez ponowne wciśnięcie przycisku ataku w odpowiednim momencie zadawania ciosu. Inne nowe rozwiązanie – ruchoma kamera, która miała zapewne uatrakcyjnić walkę, jest dość denerwujące. Ciągłe jej ruchy utrudniają obserwowanie pola walki i planowanie ataków.

Bardzo ciekawie steruje się w SM postaciami. Wykorzystanie wszystkich przycisków pada sprawią, że można szybko zmieniać swoje decyzje, choć zapamiętanie funkcji wielu „guziczków” wymaga treningu.

Minusem SM jest słaba oprawa graficzna. Wygląd świata gry podczas podróży i w czasie walki jest dużo gorszy niż w innych RPG. Postacie bohaterów i potwory są dość kanciaste, a animacje ich ruchów też nie najlepsze.

Za to muzyka jest bardzo nastrojowa i zależy od tego, co w danej chwili robi drużyna oraz gdzie się znajduje (np. w miasteczku rodem z Dzikiego Zachodu słychać muzykę country). Szkoda, że efekty dźwiękowe są bardziej ubogie. SHADOW MADNESS bardzo przy pomina znany hit sprzed dwóch lat – FINAL FANTASY 7. Niestety, amerykańska gra nie tworzy równie wciągającego klimatu. W dodatku w pewnym momencie kończy się badanie nowych lokacji i zabawa staje się monotonna. Czasami odnosi się wrażenie, że SM jest sztucznie wydłużane – trzeba wracać do zbadanych już lokacji po „zapomniane” przedmioty. W połączeniu z nie najlepszą grafiką powoduje to, że SM nie ma szans w porównaniu z np. FF8.

## TIPSY

1. Jak najszybciej odszukaj czarodziejkę Winleaf oraz robota-żniwiarza. Bez ich pomocy trudno ci będzie pokonać wciągające się po okolicy bestie.
2. Ukrycie się przed nadchodzącymi potworami zaoszczędza wiele czasu. Kiedy bohaterowie są już na wyższych poziomach doświadczenia, nie ma sensu tracić kilku minut na walkę ze słabeuszami.
3. Zanim dokonasz jakichkolwiek zakupów nagraj stan gry. Kosztujący fortunę przedmiot może okazać się zupełnie nieprzydatnym buble, a nie można sprawdzić jego właściwości przed zakupem.
4. W zamkniętych skrzyniach znajdują się cenne przedmioty. Nie zniechęcaj się, jeśli nie możesz otworzyć takich skarbów za pierwszym razem. Możesz próbować ile chcesz, choć kombinacja otwierająca skrzynię jest inna za każdym razem.



## Shadow Madness

Niejapońskie RPG

189 zł Grave SONY Polska 1 gracz

wykorzystuje Dual Shock, Memory Card

Grafika 3 Dźwięk 4 Fajda 3

Przyjemna i a ucha muzyka, przyjazny w obsłudze interfejs

Niezbędna fabuła, liniowa fabuła, mały wpływ na wydarzenia inne niż walka

Pierwsze starcie amerykańskich RPG z japońską konkurencją. Sto-zero dla Japończyków

3



Zakrecone  
tatuaze oraz  
zadziorna  
grzywka  
doskonale  
obrazuja  
charakter  
księcia Doza



GOD BLESS THE RING

**EZ**  
**EHRGEIZ**

TEST

Jak się ma  
takie kolano,  
to o potężny  
wykop nietrudno

**Bijatyka z ClouDEM w roli  
głównej, to gra  
na którą fani Final  
Fantasy czekali od  
dawna. Dodatkowo  
znajdziesz tutaj udane  
RPG przypominające hit  
na PC – Diablo oraz kilka  
zabawnych minigierek**



**T**ajemnicze, starożytne ruiny podobno kryją sekret nieśmiertelności. Według krążących plotek kluczem otwierającym drzwi, prowadzące do podziemi, jest Ehrgeiz – broń wykonana z nieznanego materiału, znaleziona 50 lat temu w jednym z niemieckich zamków. Z tego właśnie powodu na turniej EHRGEIZ, na którym jest ona główną nagrodą, ścignęli najlepsi spośród najlepszych wojowników świata.

Walki turniejowe przypominają nieco znaną bijatykę **TEKKEN 3**. Starcia rozgrywają się na kilkunastu różnych arenach, do wyboru jest m.in. dach wieżowca,

ogromna winda czy sala komputerowa. Niektóre z ringów są kilkupoziomowe, co ma duże znaczenie w przypadku postaci dysponujących możliwością ataku z dystansu. Zajęcie pozycji wyżej daje im znaczną przewagę.

W pojedynkach można sterować kilkunastoma postaciami, w tym znanymi z **FINAL FANTASY 7** bohaterami – ClouDEM, Tifą oraz Sephirothem. Każdy z zawodników posiada specjalny atak, np. Han ma ukrytą w sztucznej nodze wyrzutnię rakiet, a yo-yo należące do Yoko wcale nie jest zabawką. Minusem bijatyki jest niezbyt ładny wygląd aren oraz mała liczba superataków dla każdej postaci.

Nowy Indiana  
Jones, jeszcze tylko  
bicz do ręki i może  
ruszać do podziemi

Ciekawym elementem są cztery fajne minigierki, stanowiące urozmaicenie walk turniejowych. Najzabawniejsze są zawody na plaży, np. bieg przez przeszkody. Jeśli osiągniesz w tych konkurencjach bardzo dobre wyniki, to w turnieju głównym pojawi się sześć nowych postaci, w tym następne trzy z **FF7**: Vincent, Zacks oraz Yuffie.

Dodatkową atrakcją **EHRGEIZ** jest RPG nawiązujące do **DIABLO**. Głównym jego bohaterem jest Koji Masuda, trzykrotny mistrz turnieju. Po licznych próbach udało mu się odpiąć drzwi prowadzące do podziemi. Razem ze swoją asystentką Clair Andrews przeszukuje on lochy w poszukiwaniu sekretu nieśmiertelności.

Klimat gry bardzo przypomina nastroj z **DIABLO**: ciągłe walki z potworami, powroty na powierzchnię po nowe bronie, wiele różnorodnych czarów – zupełnie jak w hicie z PC.

**EHRGEIZ** jest dość sympatyczną grą, jednak nie najlepiej wykonana bijatyka obniża jej atrakcyjność. Postacie z **FINAL FANTASY 7** sprawiają, że gra na pewno zainteresuje miłośników tej serii, natomiast innym dobrym bijatykom, np. **TEKKEN 3**, na pewno nie zagrazi. Dzięki zabawnym minigierkom można na chwilę oderwać się od zaciętych walk, a wciągające RPG zapewni długą zabawę.

Nie daj się  
zwieść jej  
niewinnym  
wyglądem.  
Yoko jest  
naprawdę  
groźną  
dziewczynką



Policjantkę bijesz? Zaraz tak ci doloży, że długo się nie pozbierasz



Niezbyt ciekawe kombosy są jednym z najsłabszych punktów gry



Skok panterką po chorągiewkę i poczujesz smak zwycięstwa – piasek w zębach



Bieg po zdrowie, czyli „Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?” w wersji z mieczem

**Ehrgeiz**  
Mieszanka Bijatyki i RPG

189 zł | Squaresoft / SONY | 1-2 graczy

wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 3 Dźwięk 3 Fabuła 3

Możliwość walczenia postaciami z **FF7** podobne do **Diablo** RPG, fajne minigierki

Nie najlepsza grafika, mało komboów w bijatyce

Ciekawa mieszanka kilku gier. Bijatyka z udziałem znanych postaci z gier



TEST

**CLICK!  
AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy LEM możecie wygrać grę HYPE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzą na pytanie: Z jakiego kraju pochodzą klocki PLAYMOBIL?

# HYPE

## THE Time Quest



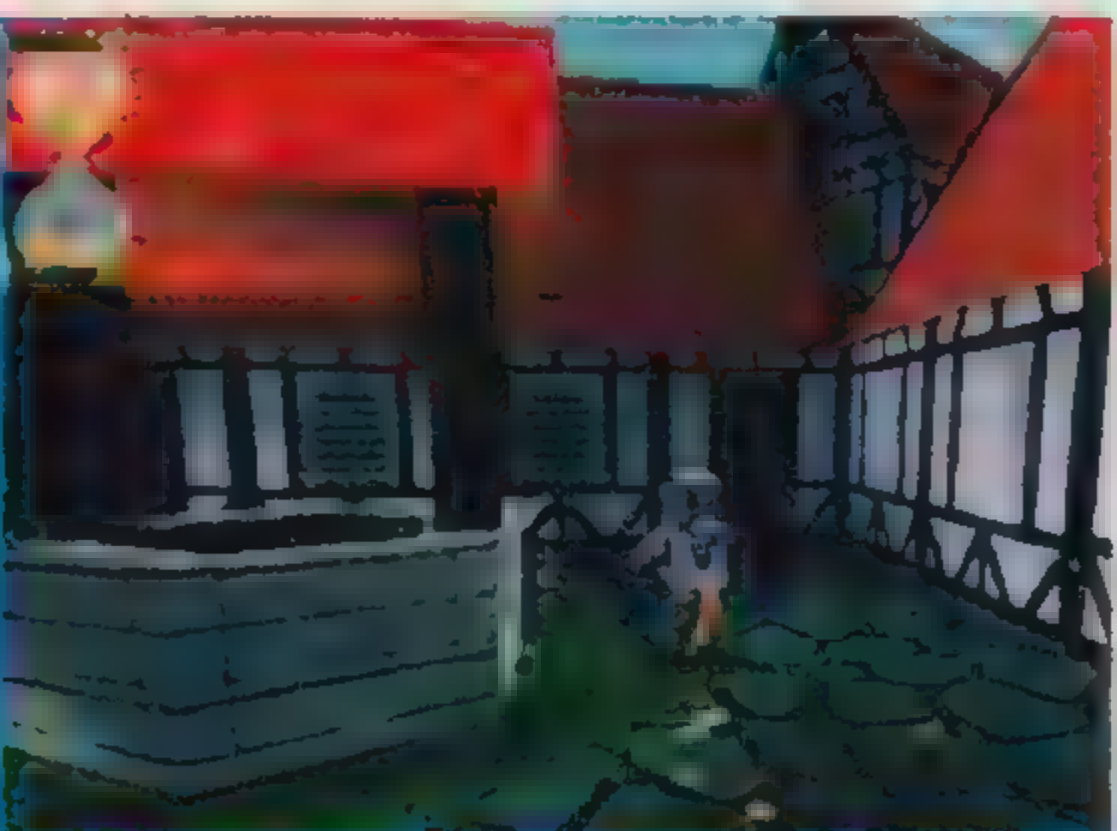
Zabawki  
Playmobil  
cieszą się dużą  
popularnością  
i było pewne, że  
pojawienie się gry  
z plastikowym  
bohaterem jest  
tylko kwestią  
czasu i zależy od  
determinacji  
twórców



Kto by pomyślał, że początkującego magowi uda się odczarować Hype'a



Jest! Mam klucz! Nareszcie mogę opuścić ogródek dobrego maga



Jak się na magiczne buty, to błaganie i prędkości rakety nie stanowi kłopotu



Z rozmów z mieszkańcami możesz dowiedzieć się wielu przydatnych rzeczy



Oto prawca całego zła - czarny rycerz. Oj, dostanie mu się za to całe zamieszanie

stanął w obronie króla. Czarny Rycerz zamienił więc Mistrza Królestwa w kamienny posąg i wysłał go 200 lat w przeszłość. Łut szczęścia sprawił, że statua wylądowała w ogródku początkującego maga Gogouda. Po licznych próbach udało mu się odczarować Wielkiego Rycerza, który musi teraz znaleźć sposób na powrót we własne czasy i pokonanie czarnego uzurpatora.

HYPE jest typową zręcznościówką 3D. Będziesz musiał się tutaj dużo nabiegać, stoczyć wiele walk z różnymi przeciwnikami i oczywiście nie obejdziesz się bez skakania po platformach. Masz bardzo zróżnicowane zadania do wykonania. Raz trzeba np. szybko przebiec z jednego końca lokacji na drugi, innym razem znaleźć i zestrzelić wszystkie gniazda os. Dzięki takiemu urozmaiceniu gra jest ciekawa i wciągająca. Podczas zmagania rycerz może używać miecza, kuszy i magii oraz znalezionych po drodze przedmiotów. W sklepach za zdobyte na playmobilowych rabusiarach pieniądze kupuje się eliksiry, przywracające zdrowie lub magiczną energię.

Na pochwałę zasługuje samouczek, który pozwala stopniowo opanować sterowanie rycerzem. Największą wadą gry są bowiem duże trudności w kierowaniu poczynaniami Hype'a. Najbardziej dają się we znaki zbyt wolne obroty kamery. Szybko poruszających się przeciwników, np. wilków, po prostu nie da się obserwować. Hype obraca się w ich stronę, ale zanim kamera zajmie nową pozycję, rycerz już jest atakowany i trudno w tej sytuacji skutecznie się bronić. Problemem jest także umiejscowienie kamery za głową Hype'a. W małych pomieszczeniach, np. w studni, bohater lub inne obiekty zasłania-



Zakupy w sklepie pozwolą przeżyć nieco dłużej

ją widok. Walkę dodatkowo utrudnia konieczność bardzo precyzyjnego ustawienia się przy zadawaniu ciosów. Wystarczy delikatny obrót i przeciwnik nie zostanie trafiony, mimo że znajduje się na wprost bohatera, a miecz przecina jego postać. Zdarza się także, że bełt kuszy nie trafi w cel, mimo że celownik ustawiony był dokładnie na wybranym obiekcie. Te problemy sprawiają, że gra traci dużo ze swojego uroku.

Jednak przygody w zabawkowym królestwie mogą się spodobać. Zwłaszcza, że ukażą się w polskiej wersji językowej.

PC

PL

### Hype: The Time Quest

Playmobilowa Zręcznościówka

99 zł Ubisoft LEM 1 gracz

Min: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, 120 MB HD, Zal. Pentium 233MMX, 64 MB RAM, 570 MB HD, akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 4

Śładki wygląd playmobilowych ludzików, różnorodne zadania do wykonania

Uciążliwe i trudne kierowanie poczynaniami playmobilowego bohatera

Zręcznościówka dobra dla fanatykcznych wielbicieli gatunku lub kłocków Playmobil

4



# HUGO: Tropikalna Wyspa

**Zła czarownica porwała rodzinę sympatycznego Trolla na tropikalną wyspę. Chyba nie zostawisz ich na łasce losu?**

Wiedźma ukryła się na szczycie wulkanu i właśnie tam musi się dostać nasz Troll. Do wyboru ma jedną z trzech dróg. Może skorzystać z Hukoptera i po prostu polecieć na samą górę. Czarownica nie może go jednak zobaczyć, więc musi dolecieć na drugą stronę wulkanu. Kręta droga wiedzie przez dżunglę, nad kanałem Majów oraz przez jaskinie. Po drodze bohater napotyka oczywiście różne przeszkody: małpy bujające się na gałęzi, wa-

łące się drzewa czy buchające ogniem posagi. W przypadku kraksy Troll wygłasza zabawne uwagi, mające zachęcić do większej uwagi przy kierowaniu pojazdem.

Druga możliwość, to wspięcie się po lianach na sam szczyt najwyższego drzewa, z którego można dostać się na wulkan zjeżdżając po długiej lianie. W drodze na czubek przeszkadzają czające się na gałęziach jaguary oraz uczone liany. Czasami trzeba też przeskoczyć na sąsiednie liany, gdyż dalszą drogę zagradzają mięsożerne rośliny. Również tutaj niepowodzenia ilustrowane są bardzo zabawnymi, animowanymi filmikami.

Ostatnia ścieżka wiedzie przez świątynię. Dziwny Troll musi unikać różnych leśnych stworzeń i zebrać odpowiednią liczbę diamentów, żeby dostać się na szczyt wulkanu.

Jeśli mały Troll się zmęczy, można pobawić się z nim w mniej męczące, ale wymagające refleksu lub dobrej pamięci zabawy: skoki za małpką, odebranie małpiskonom skradzionych bananów oraz grę pamięciową. We wszystkie gra się bardzo sympatycznie, ale najciekawsza jest ta ostatnia, gdyż wymaga ciągłej uwagi i trenuje pamięć.

Zaletą TROPIKALNEJ WYSPY jest duże poczucie humoru. Przejawia się ono nie tylko w wypowiedziach Trolla i jego przyjaciół, ale także w animowanych filmikach ilustrujących niepowodzenia małego bohatera. W połączeniu z ładną grafiką oraz niezbyt dużym poziomem trudności poszczególnych gier, stanowi bardzo przyjemną niespodziankę dla najmłodszych.



*Ten to ma sielskie życie. Taki zapas bananów starczy mu chyba do końca świata*



**WIELKA AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG możecie wygrać grę HUGO! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Do jakiej rasy należy główny bohater gry?



*Jeśli dasz się złapać jaguarowi, to marnie skończysz jako... Troll-elektryk*



*Dżunglowa odmiana gry w klasy. Na zakazanych polach są ruchome piaski*

## Hugo: Tropikalna Wyspa

Wesoła Zręcznościówka

69 zł ITE Media IPS CG 1-2 graczy

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, 20 MB HD  
Zal.: Pentium 166, 32 MB RAM, 50 MB HD

Grafika Dźwięk Frajda

Kilka ciekawych gier w jednej, niewygórowane wymagania sprzętowe

Zbyt krótkie etapy – poszczególnie gry można skończyć bardzo szybko

Fajne, proste i wesołe przygody małego Trolla – w sam raz dla młodszego rodzeństwa

4

# ODOREK I BOBEREK NA LEŚNEJ OLIMPIADZIE

W leśnej olimpiadzie startuje dwóch zaciekle rywali: skunks Odorek oraz bóbr Boberek. Swoją wyższość mogą wykazywać aż w 8 konkurencjach: poczynając od wyścigów kartonowych samochodów, na strzelaniu śliwkami do jeży kończąc. Właśnie ta ostatnia konkurencja jest najzabawniejsza. Jeże droczą się ze strzelającymi, np. grając im na nosie i oczywiście uchylają się przed lecącymi śliwkami. Nie są takie głupie i czasami zamiast same narażać się na oberwanie śliwką wystawiają na cel pacynki, drewniane języki czy tarcze strzelnicze. Oczywiście trafienie takiego przedmiotu punktów nie daje. Również dzięki jeżom znacznie zyskuje na atrakcyjności

**Zwierzęta też lubią się bawić i urządzają własne zawody. Szczególnymi ich miłośnikami są jeże, choć ich fascynacje objawiają się w nieco specyficzny sposób**



*Jedną z dyscyplin jest wyścig w kartonowych samochodach*



**WIELKA AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG możecie wygrać grę ODOREK I BOBEREK! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię skunks?



*Widok wioski olimpijskiej jest imponujący, a zwłaszcza wulkan w tle*

gra w orzechy. Tutaj celem jest rzucenie własnych orzechów tak, aby upadły jak najbliżej celu. Jednak czasami przez pole gry przebiega jeź, który rozrzuca wszystkie leżące orzechy i całkowicie zmienia rezultat gry.

W pozostałych dyscyplinach też starano się wprowadzić elementy humorystyczne. Na zjeżdżalni jedną z przeszkód jest wykluwający się kurczak, który na widok zawodników szybko „zamyka” jajko. W biegu z przeszkodami podczas zjeżdżania na linie jeże przypalają ogony zawodnikom. Nawet podczas wyścigu samochodów kolczate zwierzątka przeszkadzają jak mogą – strzelają sobą z katapulty.

Dzięki takiemu podejściu do zawodów oraz przyjemnej dla oka oprawie graficznej, w LEŚNĄ OLIMPIADĘ gra się bardzo przyjemnie i zupełnie nie zauważa się upływu czasu. Urozmaicone i bardzo zabawne konkurencje sprawiają, że ODOREK I BOBEREK powinien spodobać się nie tylko najmłodszym graczom.

## Odorek i Boberek

Zwierzęce Zawody

69 zł ITE Media IPS CG 1-2 graczy

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 50 MB HD  
Zal.: Pentium 200, 64 MB RAM, 270 MB HD

Grafika Dźwięk Frajda

Wiele ciekawych konkurencji, duża dawka humoru

Sterowanie w niektórych dyscyplinach mogłoby być nieco łatwiejsze

Bardzo fajne i wesołe leśne zawody, szczególnie przyjemne podczas gry z kolegami

4



# Gromada Revenge



Przez całe życie kochał tylko dwie kobiety. Ostatecznie Anna zdradziła go, próbując zniszczyć Kassandrę

**W konkursie CLICKA! i firmy TOPWARE możecie wygrać grę GROMADA REVENGE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się prototyp czołgu w grze GROMADA?**

**K**assandra – prototyp nowego czołgu bojowego – nie przeszła testów i Anna podjęła decyzję o zniszczeniu dzieła swojego szefa. Konstruktor maszyny zdołał jednak uciec prototypem i przysiągł wszystkim zemstę.

Tak w skrócie wygląda fabuła zręcznościówki, w której przebijasz się czołgiem przez kolejne plansze, niestety różniące się prawie jedynie kolorami.

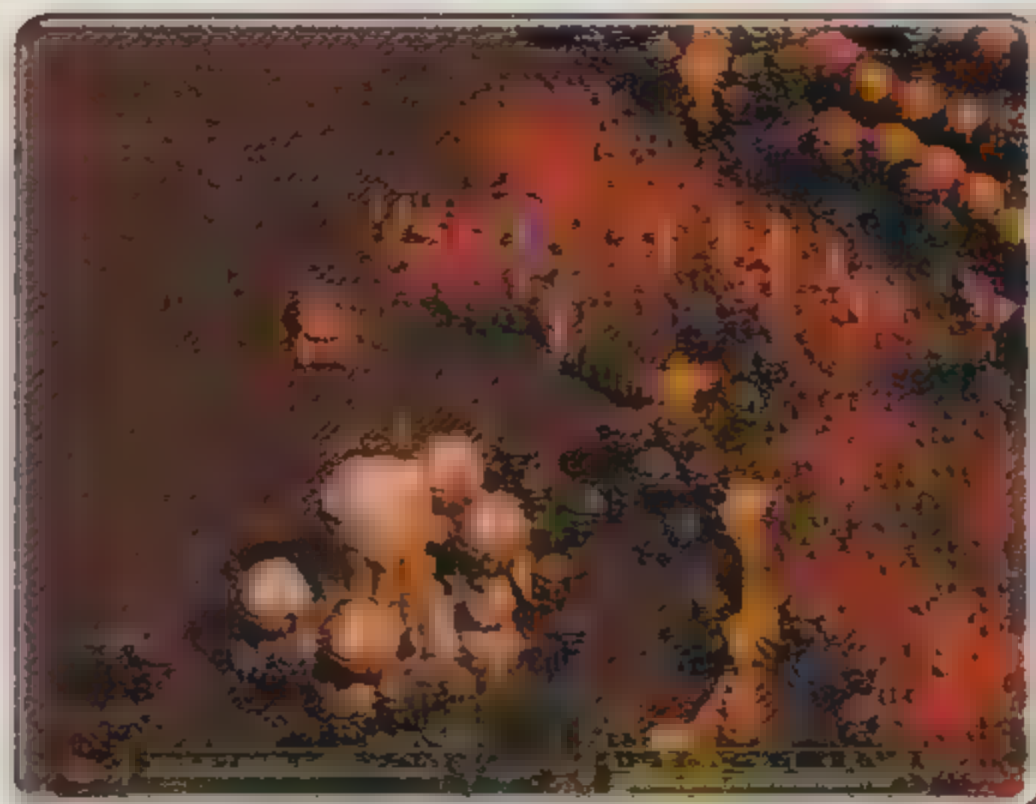
Gra zręcznościowa, niejako z definicji, powinna umożliwiać wykazanie się manualnymi umiejętnościami. Tym razem nie jest to łatwe, bo twój czołg porusza się dość opornie. Co prawda trudno oczekiwać zwrotności od ciężkiego niszczyciela, ale manewrowanie pojazdem mogłoby być nieco łatwiejsze. Na szczęście wieżyczka czołgu obraca się bardzo szybko, dzięki czemu można trafić także zwin-

niejszych przeciwników. **Zaletą GROMADY jest możliwość zmiany zarówno uzbrojenia niszczyciela, jak i rodzaju podwozia.** Od wyboru tych elementów zależy siła ognia oraz wytrzymałość, zwrotność i szybkość czołgu.

Celem każdej misji jest wydostanie się z danej planszy przez odnaleziony teleporter, bądź zniszczenie wszystkich obiektów, które znajdują się w zasięgu dział niszczyciela. **Na placu boju nie powinien zostać ani jeden budynek, gdyż w każdym z nich może być ukryta cenna amunicja lub nowe, potężniejsze rodzaje broni.** Niestety, budowle trzeba ostrzeliwać bardzo długo (choć i tak nie mogą się bronić) przez co niepotrzebnie traci się dużo czasu.

Czasami skorzystanie z teleportu wymaga uprzedniego zdobycia karty dostępu lub odrobiny przebiegłości. Niestety, nie oznacza to jednak konieczności stosowania wyrafinowanej strategii, choć szybkie parcie do przodu często kończy się natychmiastową porażką.

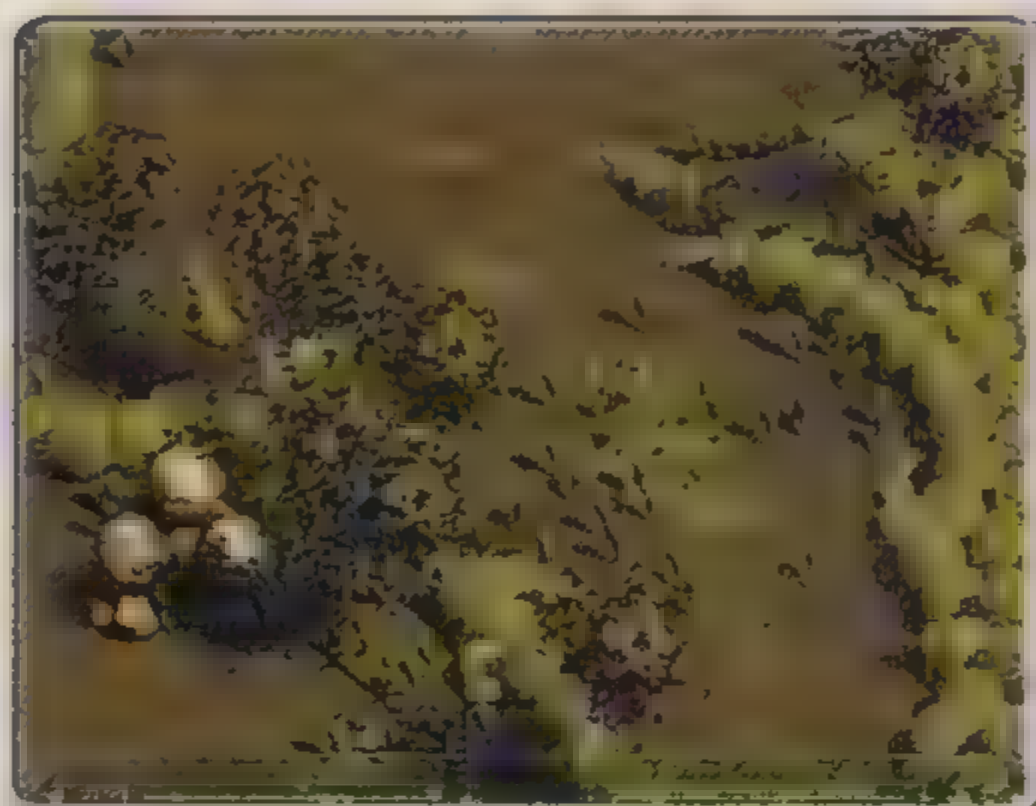
Bardzo irytujący element gry stanowią niewykrywalne pułapki i inne niespodzianki, za których rozpoznanie trzeba zapłacić powtórным rozpoczęciem misji. Konieczność ponownego przechodzenia całej planszy po najechaniu na niewidoczną minę potrafi skutecznie zniechęcić



*Na Marsie istnieje życie! Ciekawe, co Marsjanie robią z naszymi sondami*



*Możliwość zmiany uzbrojenia pozwala dostosować czołg do panujących warunków*



*W tej budowli na pewno ukryta jest nowa broń! Nie było? No cóż, szukaj dalej*



*Mężczyźni zrobią z miłości wszystko, ale żeby zakochać się w czołgu...*

do dalszej zabawy. Oczywiście dzięki takim elementom można dłużej „cieszyć” się grą, ale chyba nie jest to wystarczająca rekompensata.

GROMADA nie jest złą grą zręcznościową, ale niczym również nie zachwyca. Nie wyróżnia się ani pod względem pomysowości, ani grafiki czy oprawy muzycznej. Żaden z tych elementów nie stoi co prawda na rażąco niskim poziomie, ale na pewno brakuje w grze tego czegoś, co przykuwa do ekranu monitora na długie godziny. Jednym słowem – kolejna gra wśród dziesiątek nowych tytułów.



*Niszczyciel Cassandra w całej okazałości. Cel – pal! Strzelaj do wszystkiego, co się rusza lub strzela do ciebie, a potem rozwal to, co jeszcze zostało. Brzmi skomplikowanie?*

PC

PL

**Gromada: Revenge**  
Niszczycielka Zręcznościowa

49.95 zł

Buka Ent. TopWare

1-4 graczy

Min: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM  
Zal: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM

Dźwięk

Grafika

Frajda

Wygodne sterowanie, możliwość obracania wieżyczką, polska wersja językowa

Mała zwrotność pojazdu. Niektórych pułapek nie można wykryć

Zręcznościówka w stylu gier z automatów. Czy to nie jest troszkę stary pomysł?

3



# TRIX & TIPS

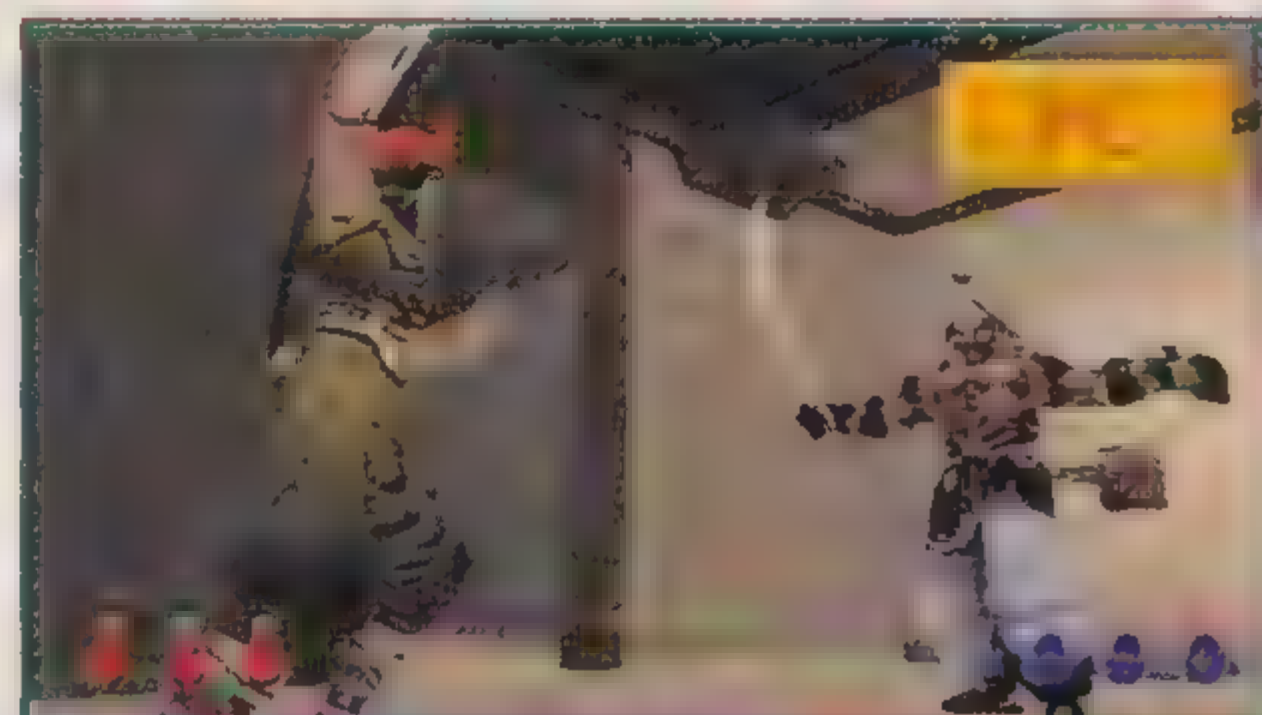
...szybka pomoc



**STAR WARS - EPISODE I - RACER** S.38  
Podążając Jasną Ścieżką Mocy **ZAPEWNE** wygrasz ten wyścig. Jednak jeśli przejdiesz na Ciemną Stronę, to **NA PEWNO** zwyciężysz!



**JAGGED ALLIANCE 2** S.38  
Nauka teleportacji rodem ze *Star Treka*



**PRINCE OF PERSIA 3D** S.36  
Szkoła fichtunku Małego Rycerza



**RALLY CHAMPIONSHIP** S.36  
Kiedy masz takie supersamochody, to nawet koparka ci nie strasza!



**CLANS** S.37  
Teraz nikt nie będzie ci w kaszę dmuchał!

## PORADNIK

**PC**  
**HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA**  
Różowy zwierzak ratuje słodką dziewczynkę przed czarną magią małego urwisa

**PC**  
**ATLANTIS 2**  
Malownicza podróż przez kilka krain

## KODY

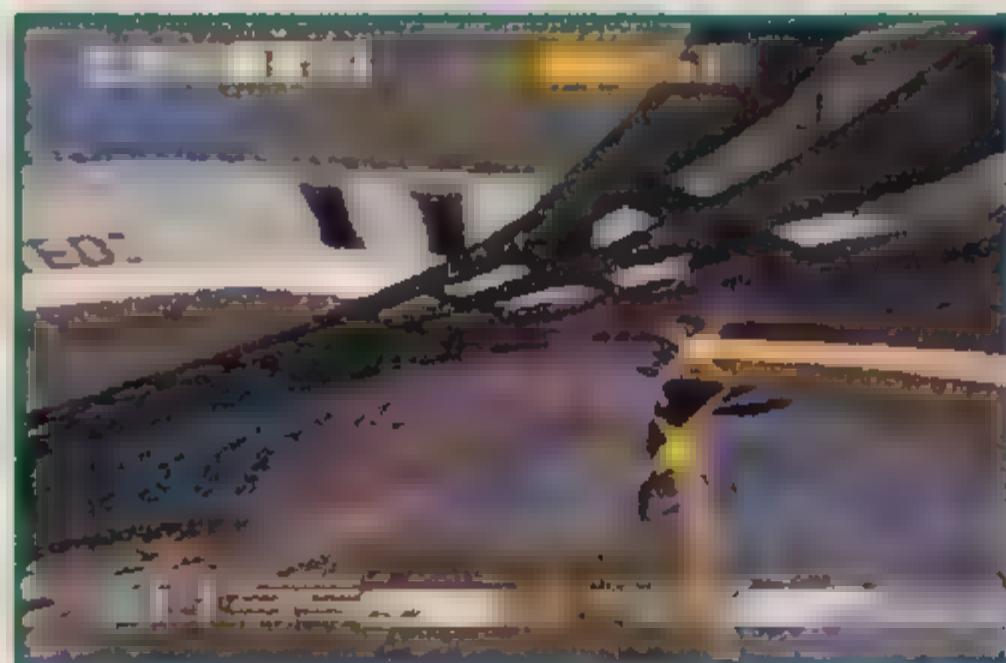
**PC**  
**SEVEN KINGDOMS 2**  
**PRINCE OF PERSIA 3D**  
**RALLY CHAMPIONSHIP 2000**

**SEPTERRA CORE**  
**CLANS**

**JAGGED ALLIANCE 2**  
**STAR WARS: EPISODE I - RACER**

**PSX**  
**WIP3OUT**

## KODY PLAYSTATION



Dzięki kodom gra ujawni przed tobą swoje najskrytsze tajemnice. Będziesz mógł nawet zagrać na jednej z czterech prototypowych tras



### Wip3out

Przed wpisaniem kodu musisz wejść w Opcje. Następnie wybierz Standard Name. Teraz podaj kod jako imię.

#### KODY

**jazznaz**  
Wyścigi z duchem

**wizzpig**  
Wszystkie trasy

**avinit**  
Wszystkie zespoły

**thehair**  
Wszystkie zawody

**bunty**  
Wszystkie turnieje

**caner\_w**  
Cztery prototypowe trasy

**bebedee**  
Zmiana kolorów

**moonface**  
Nieograniczony Hyperthrust

**geordie**  
Nieograniczone Tarcze i Thrust

**deputy**  
Nieograniczone bronie

**HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA**  
Różowo na białym przedstawione przygody sympatycznej pantery

### ATLANTIS 2

Pasjonująca podróż przez kilka krain w poszukiwaniu takich rzeczy, jak sens życia i przeznaczenie

**Hokus Pokus Różowa Pantera** TM

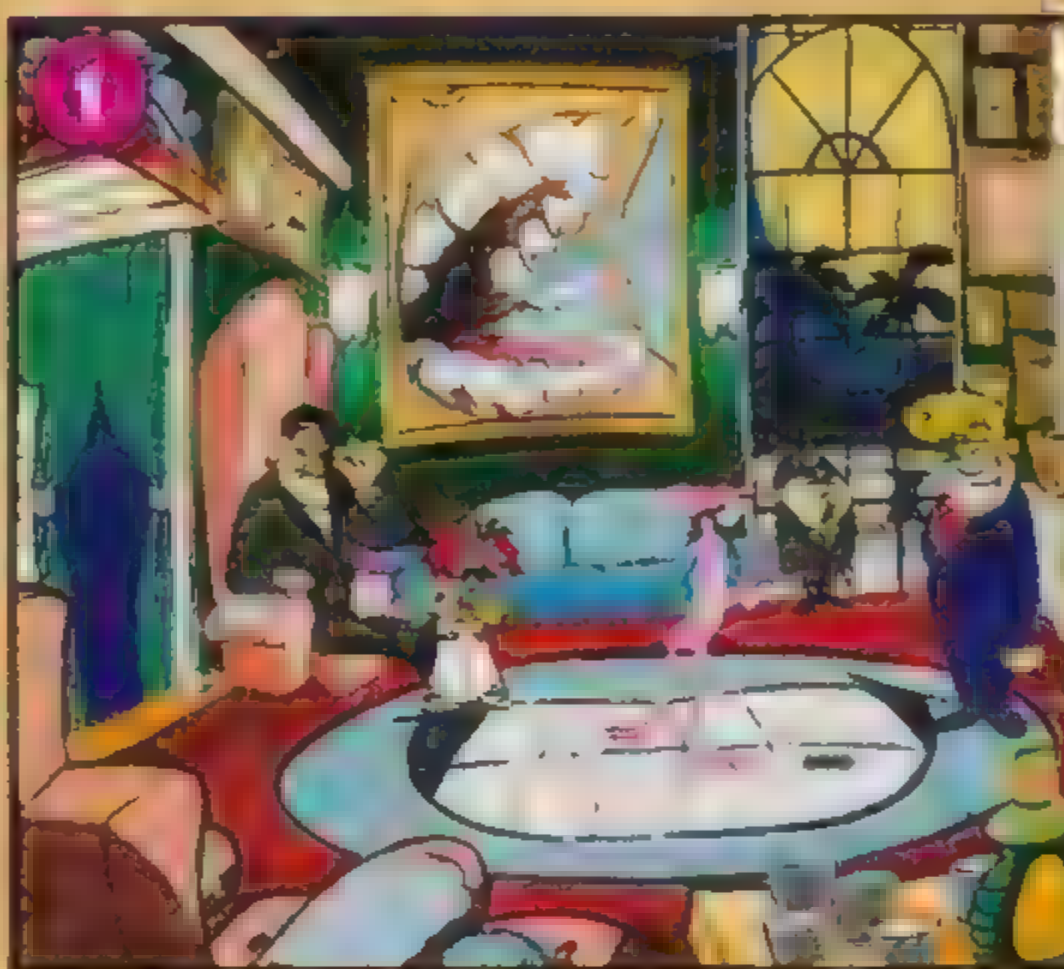


# Hokus Pokus Różowa Pantera™

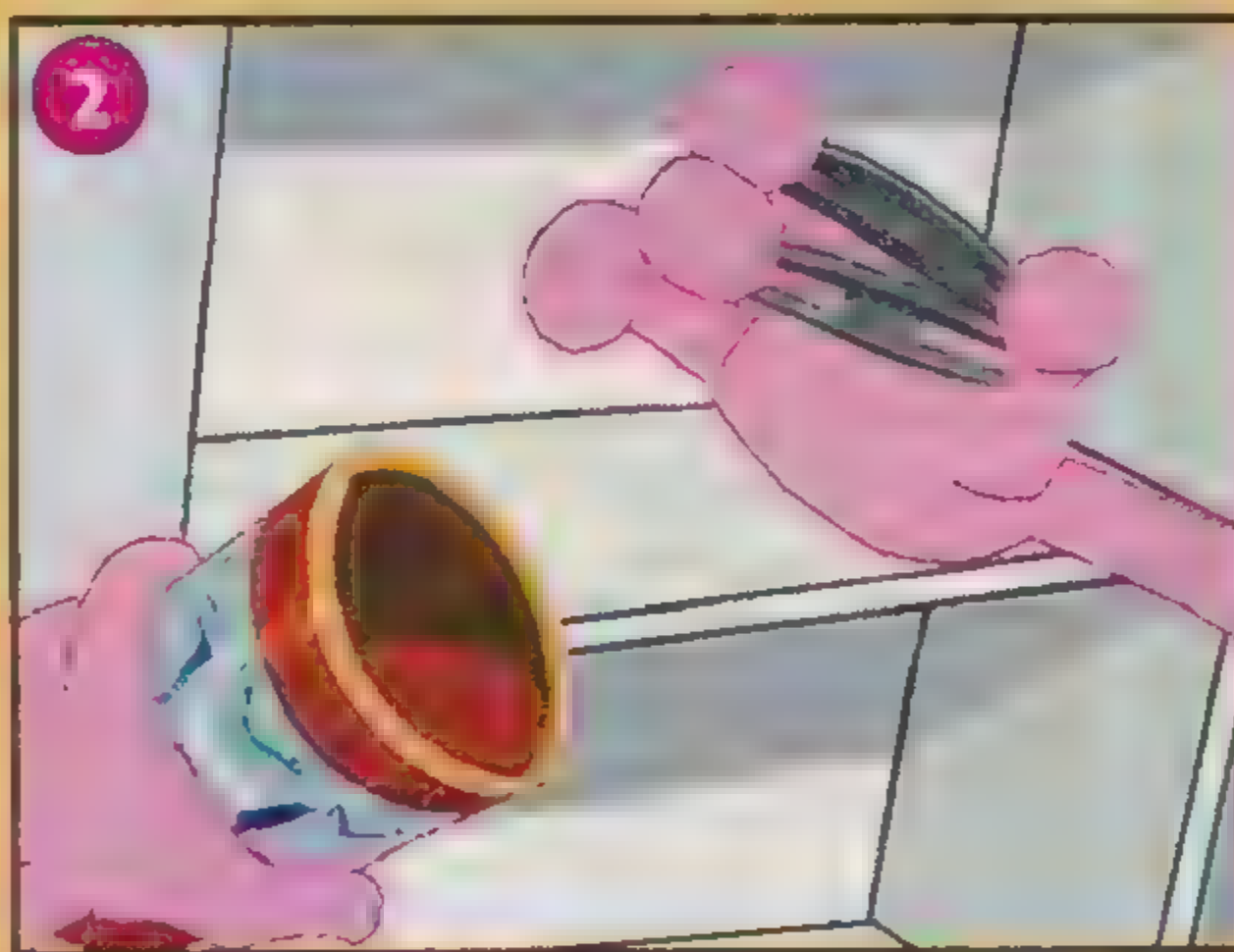
## Dwór, czyli kto w kotle mieszał

Najpierw wybierz się na spacer po rezydencji. Na razie nie możesz dostać się do wielu miejsc, ale jest na to prosta rada. Zejdź na dół, do sali z kominkiem. Porozmawiaj z panem o bujnej czuprynie. Kiedy pokaże ci sztukę ze sztuczną szczęką, wypadnie mu spinka (1). Nie zapomnij jej zabrać! Teraz idź do pokoju obok i obejrzyj obraz. Po chwili pojawi się mały tłumek pań, które dadzą ci napiwek. Przypominasz sobie lokaja na piętrze? Na pewno nic na niego tak dobrze nie wpłynie, jak garść brzęczących monet. Przekupiony lokaj wpuści cię do łazienki. Poszperaj w szafce – wspomagacz uśmiechu (2) to rzecz, która przyda się każdemu ponurakowi (a takich pewnie w grze nie zabraknie). Spinką otwórz zamknięte drzwi na piętrze. No tak, rozpacz i zgrzytanie zębów.

Maluchy nieźle narozrabiały, a ty musisz im teraz pomóc. Najgorzej, że dziewczynka koniecznie chce zostać Magiczną Księżniczką Syrenką Ninja. Pokój możesz opuścić przez okno, potem idź do lasu. Najpierw udaj się do chatki Maga Wiadernego i odszukaj przepis na odczarowanie Japonki oraz przemienienie jej w Księżniczkę.



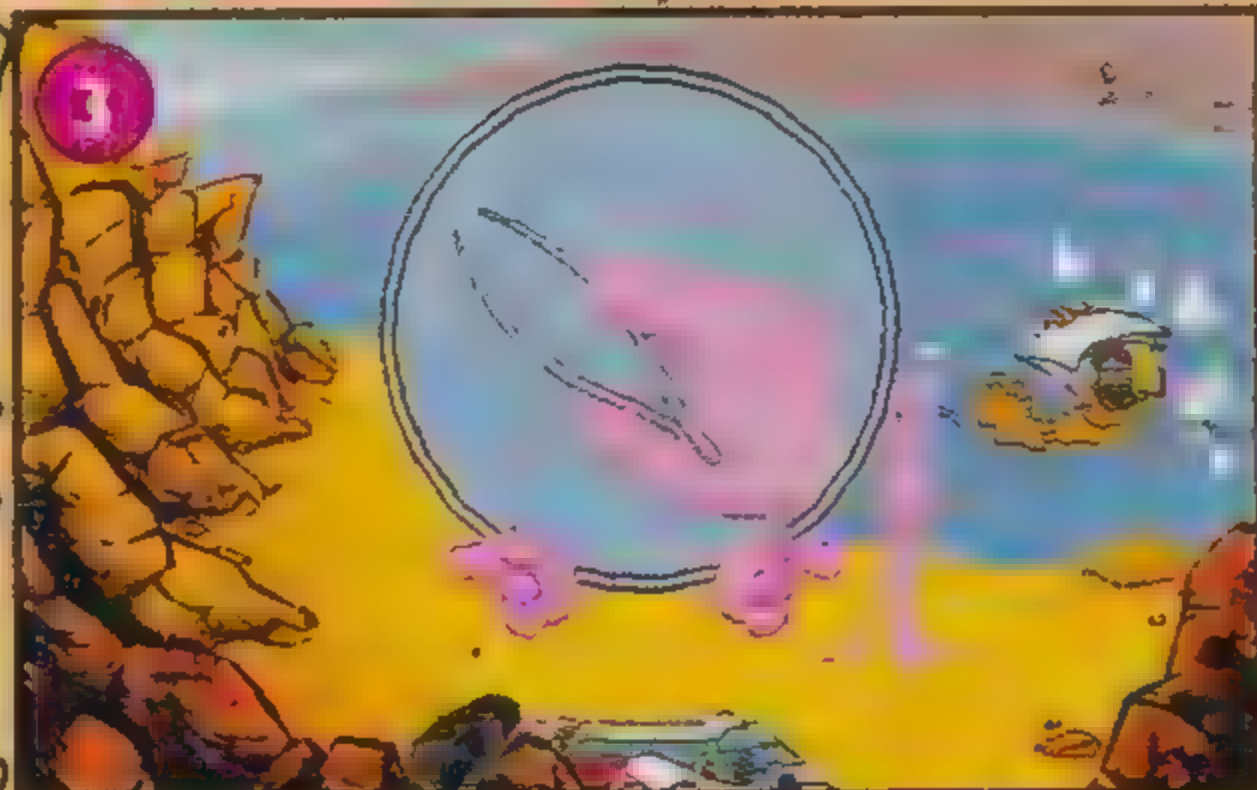
Zebrani w salonie panowie spędzają czas na pogawędkach o interesach. Niedługo odbędzie się pokaz specjalnej kolekcji drogocennych zębów



Wspomagacz uśmiechu znajduje się w łazience. Ciekawe po co rodzinie O Szerokim Uśmiechu takie niedozwolone środki dopingujące? Ty jednak powinienes zbierać wszystkie, nawet najbardziej absurdalne rzeczy (to przecież przygodówka)

## Na rozdrożach i morzach

W chacie Wiadernego nie wszystko poszło według twojego planu. W ten sposób znalazłeś się w czarnej dziurze i lewitujesz między kilkoma krainami. Jedyna dobra wiadomość to ta, że prawie już wiesz, jakie rzeczy potrzebne są do odczarowania Japonki! Potrzebujesz istoty żyjącej w Morzu Martwym oraz szerokiego uśmiechu kogoś, kto zaznał zimna. Nie wiesz tylko, co jest potrzebne do zrobienia Ninja...



Najpierw udaj się nad Morze Martwe. Cóż za sielankowy widok! Kraina wiecznego wypoczynku! Na kamieniu przy wodzie wygrzewa się jedyna istota, która może przeżyć w takich warunkach. Na razie jednak nie możesz jej wydostać z przytulnego schronienia. Z plaży koniecznie zabierz bryłę soli, a z koca szczypczyki (3).

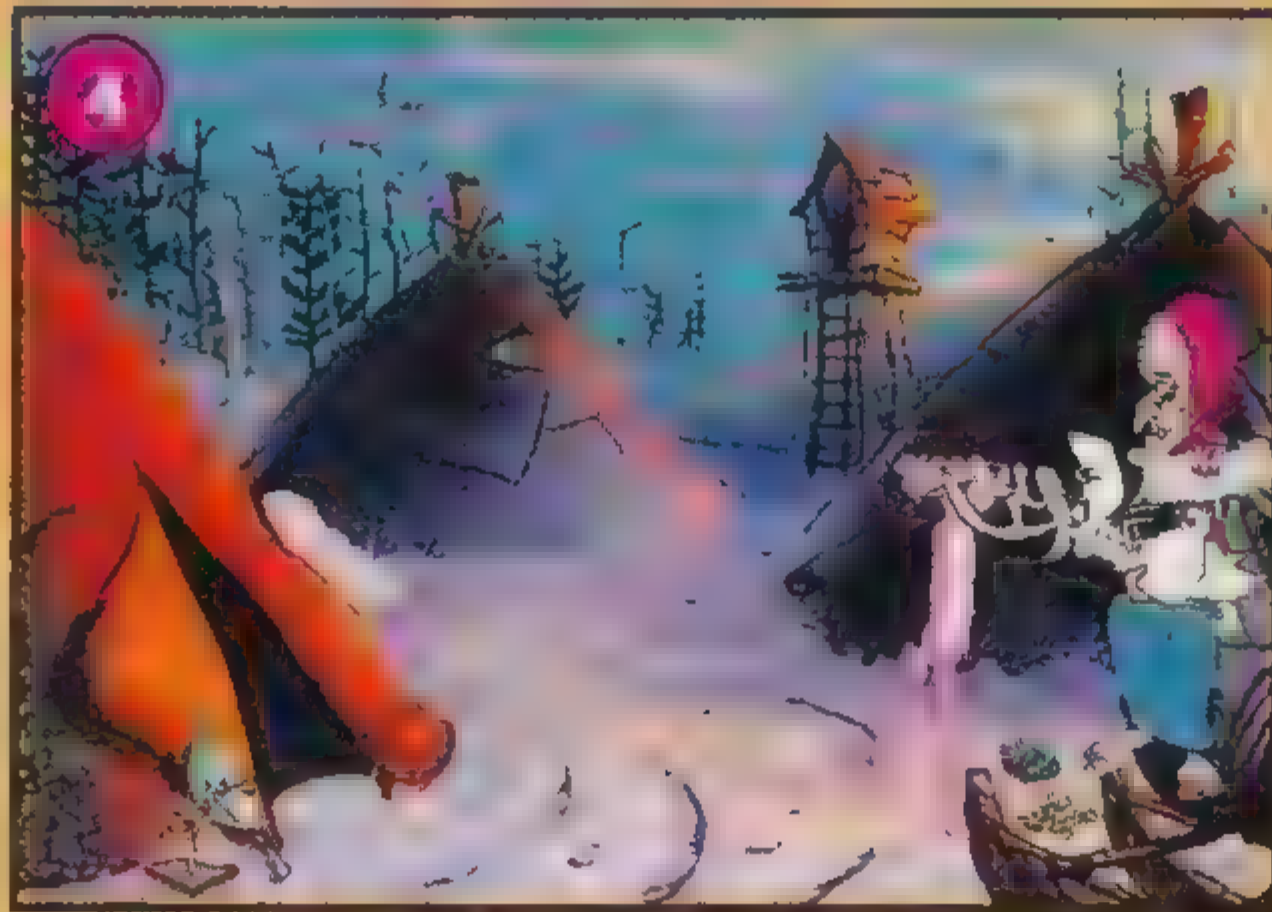


Sytuacja, w której się znalazłeś, nie wygląda najlepiej. Pewien chłopiec zaczął bawić się w magika i zamienił śliczną Japonczkę w paskudnego ogra. Do tego wszystkiego zniszczył twoją księgę wiedzy. Ach, nie wiesz, że jesteś Różową Panterą? No właśnie, to kolejny powód do niepokoju... Najgorsze jest jednak to, że musisz teraz wszystko naprawić...

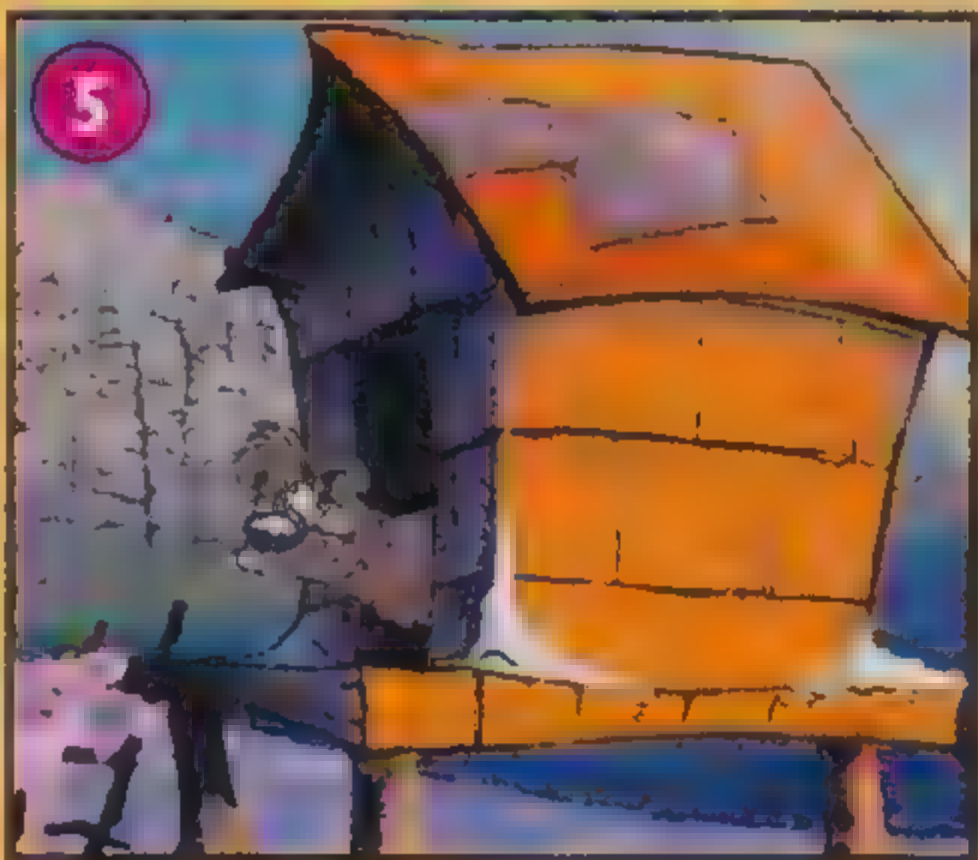


## Syberia, czyli lody o smaku mamutowym

**B**rrr, tutaj jest naprawdę przeraźliwie zimno. Nic dziwnego, że niektórym nie jest do śmiechu. Porozmawiaj z kłownem i daj mu wpomagacz uśmiechu. Zabierz bukłak z mlekiem, który zgubił renifer Jasif. Idź do wioski. Postaraj się być miłym dla staruszki, w końcu trzeba być grzecznym dla starszych. Daj jej sól – dzięki niej babcia zwabi Jasifa (4). Pamiętaj, żeby zabrać meteor, który spadnie na ziemię. Będziesz musiał zrobić też coś obrzydliwego – podnieść jeden z obcietych paznokci babki.



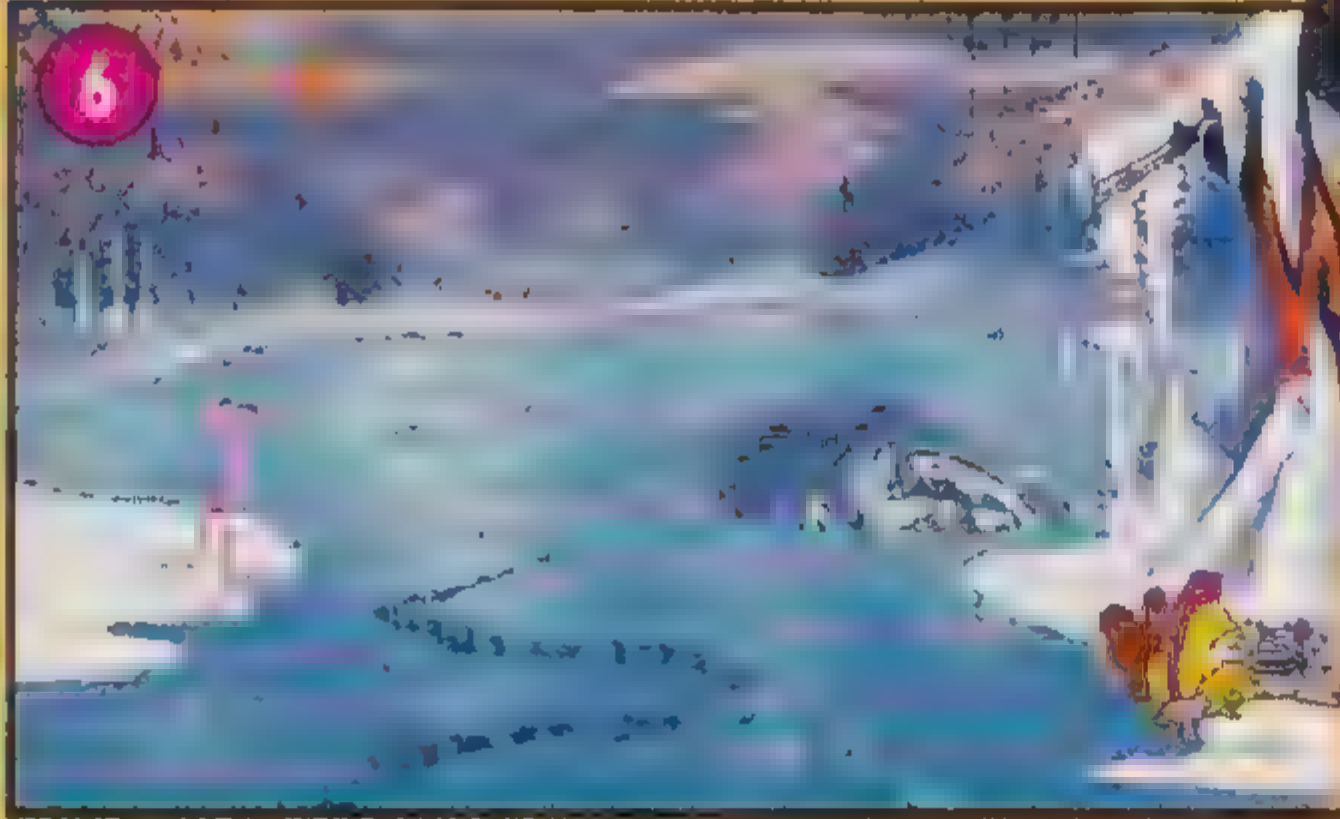
## Miłośnik Morsia



**W** jednej z chat siedzi mały chłopiec, miłośnik filmów z Morsiem. Niestety, coś stało się z jego anteną. Nie możesz zostawić telemaniaka bez ulubionego filmu. Z chaty chłopca zabierz więc garnek z wodą, a potem na piecyku podgrzej sobie mleko. Zabierz antenę (stoi koło chaty) i idź do zasy pnieżnej, znajdującej się za chatą chłopca. Wskocz do niej (zrób orla, ups, to znaczy panterę), a potem wlej tam wodę z garnka. Będziesz miał wypróbowanego przyjaciela – zamrożoną Lodową Panterę. Teraz musisz dostać się na dach spichlerza, którego pilnuje niedźwiedź. Rzuć jej bukłak z podgrzanym mlekiem, to na pewno poskutkuje (5). Teraz na dachu ustaw swojego lodowego sobowtóra i daj mu do trzymania antenę. Wróć do chaty chłopca. Żadna siła nie jest w stanie oderwać go od telewizora. Na pewno nawet nie zauważy, jak zabierasz kasety magnetowidowe.

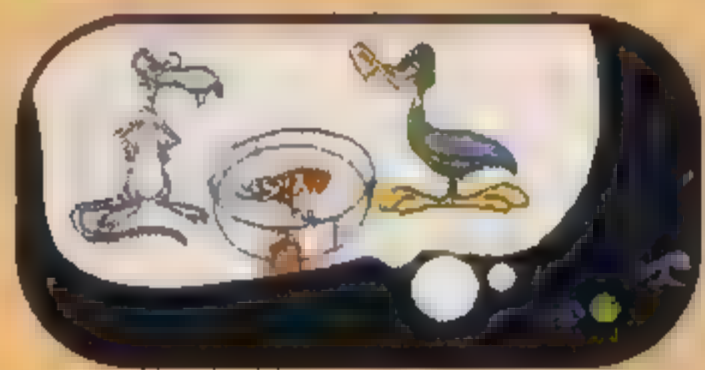
## Odmrażamy... mamuta

**I** dź nad rzekę. O! Niedawne trzęsienie ziemi wyrzuciło na powierzchnię zamrożonego mamuta! Potrzebne ci jeszcze jedno trzęsienie, żeby go całkowicie wydostać. Nad głową kłowna są sople lodu. Rzuć w nie paznokciem babki. W ten sprytny sposób otworzysz sobie drogę do jaskini szczurów (6). Zanim dostaniesz się do środka, musisz jeszcze odpowiedzieć na parę pytań (7).



7

Musisz teraz odpowiedzieć na trzy pytania:



Kto roznosił zarazę Czarnej Śmierci: pchła



Jakiej rzeczy nie może zrobić szczur: nie może się zestarzeć



Rok szczura to 1984

## W jaskini szczura

**P**ogadaj z barmanem – jeśli rozwiążesz jego zagadkę (odp. szczury), to da ci bardzo apetyczną kanapkę z tłustą kiełbasą (8).



Wielki szczurzy mutant właśnie załatwił małego i przypiął go do ściany pinezką. Zabierz ją i przybij nią kanapkę po prawej stronie deski. Teraz wskocz na drugą stronę huśtawki (9).



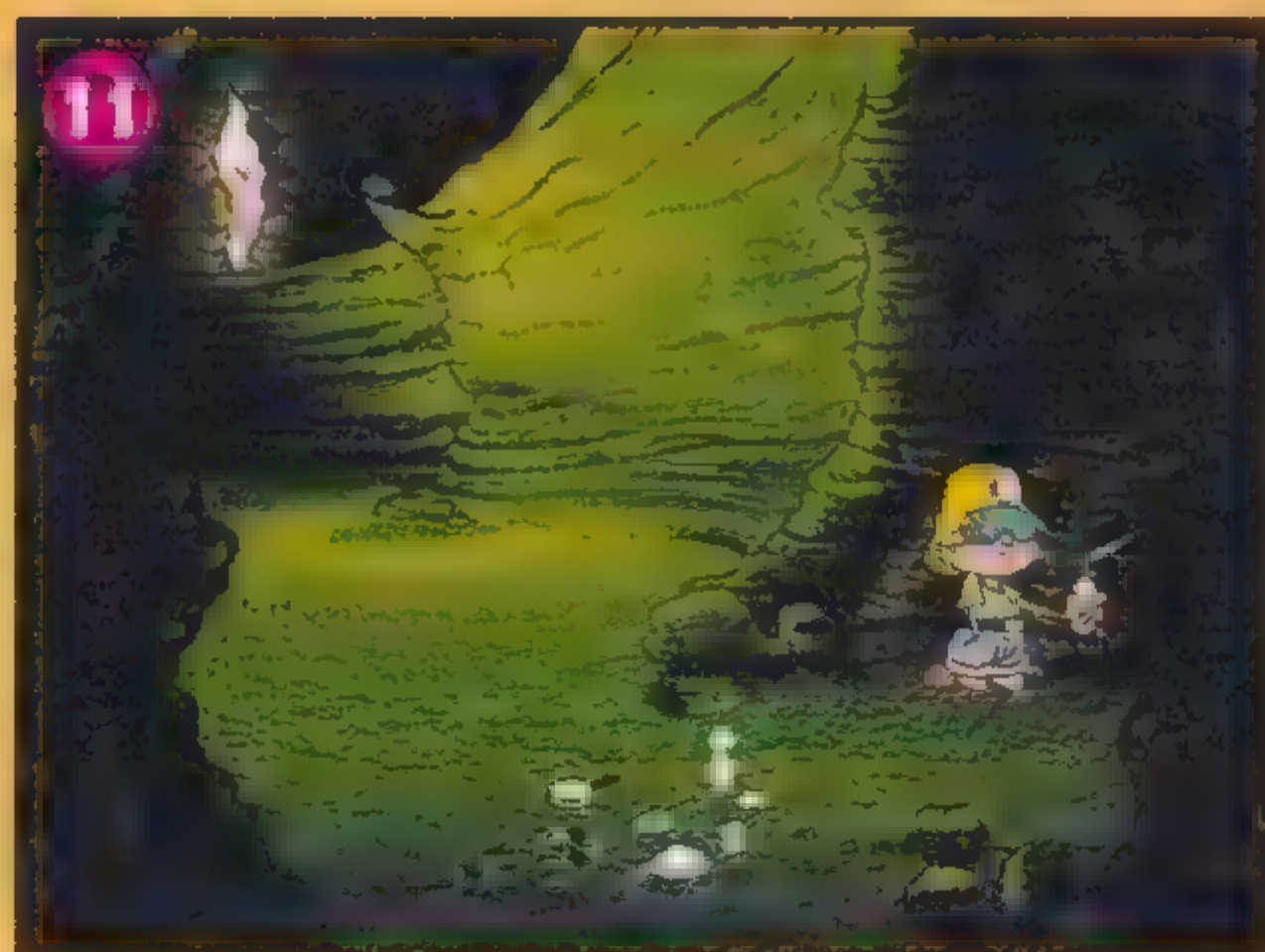
Yupiiii! Poleciałeś w podróż kosmiczną do samego króla szczurów. Dla niego wywołanie kolejnego trzęsienia ziemi to chleb z masłem (to znaczy z serem). Musisz tylko dać mu kasety magnetowidową z ćwiczeniami (10).

Wracaj na powierzchnię ziemi. Mamut ma już trawę na powierzchni! Teraz jednak nie dasz rady go wyciągnąć.



## Morze Martwe, czyli lewitowanie w soli

**I** dź do jaskini, znajdującej się na lewo od plaży. Ciemno? To wrzuć do środka meteor (11). Jasność, stała się jasność... Idź do dziewczynki i daj jej szczypcę. Za chwilę dostaniesz je z powrotem. Możesz też zabrać okulary spawacza. Sprezentuj je turyście i wtedy nawet nie zauważy, jak wyciągniesz szczypczkami istotkę z kępy koło morza. Masz już jedyne stworzenie, żyjące w Morzu Martwym (12). Pamiętaj też o zamianieniu kilku słów ze strusiem. Staniesz się właścicielem dorodnego jaja.

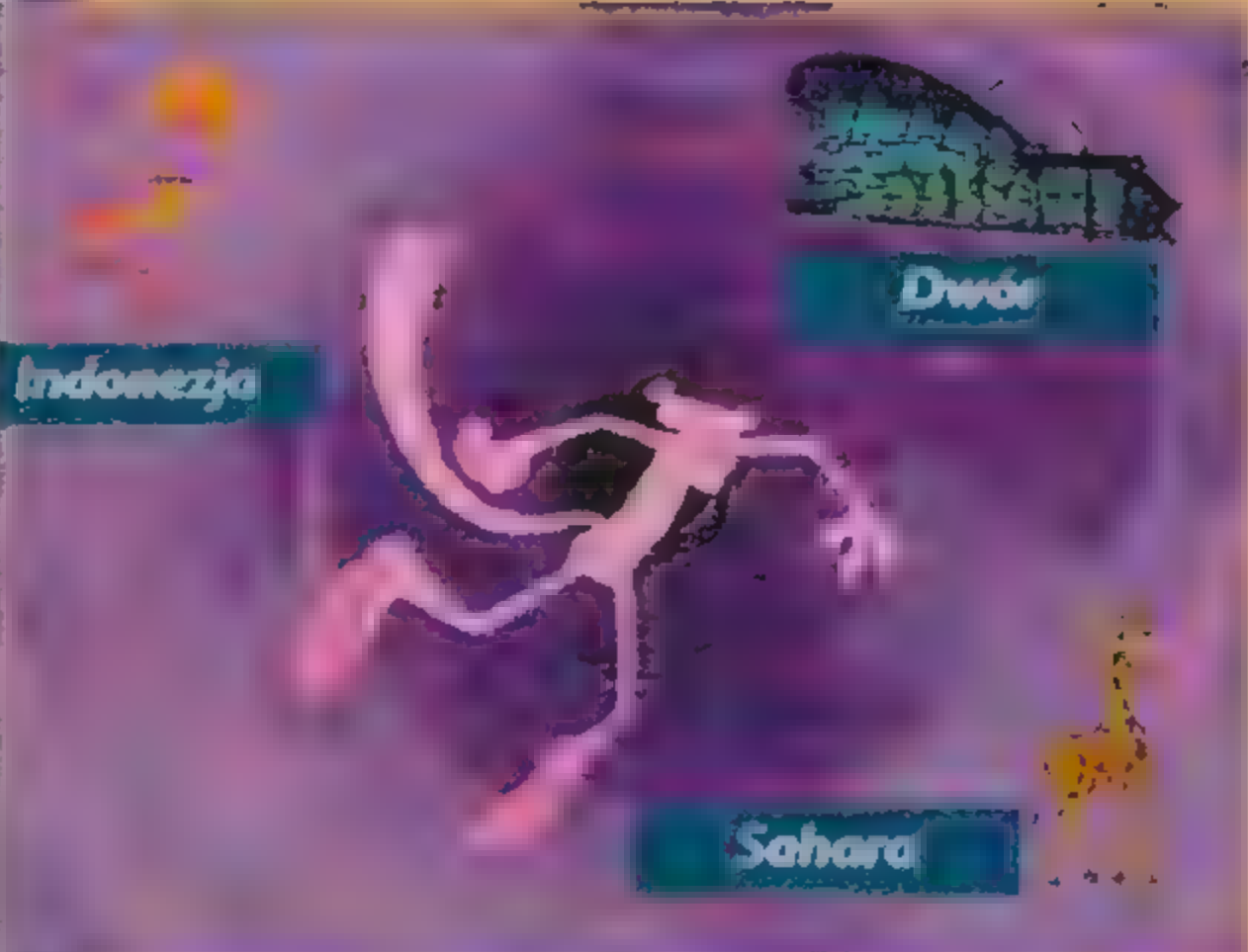


Dziewczynka marzy o zostaniu archeologiem. Na drodze do wielkiej kariery stoi jednak brak sprzętu, a dokładnie małych szczypczyków



Oto jedyna istota, która może przeżyć w słonej wodzie Morza Martwego. Skoro już złapałeś ją na wędkę, a raczej na szczypczyki, to masz jeden ze składników czaru

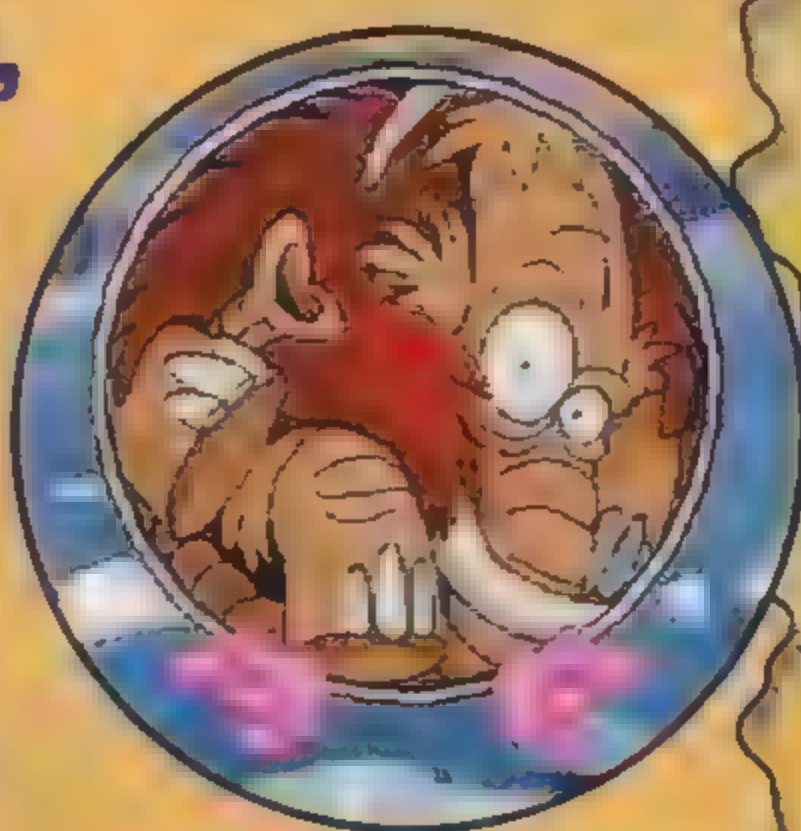




## Dzielna Pantera wkracza do akcji

### Nuhuha, huhu ha, nasza zima zła

**W**racaj na Syberię. Teraz musisz tylko zatkać trąbę mamuta jajem strusia (13). Przedostań się do zwierzątka krok po kroku po krach (uważaj na zdradliwe kawałki lodu) i już masz go w kieszeni (to wcale nie jest przenośnia).



Mamut jest już prawie na powierzchni lodu. Teraz trzeba tylko odciąć mu dopływ powietrza. To powinno dobrze na niego wpłynąć. W ułożeniu prehistorycznego słonia w twojej kieszeni pomoże kłown

### Grzybowa z uśmiechem

**W**racaj do dworu. Masz już wszystkie składniki do wykonania czaru. Brakuje tylko czegoś związanego z Ninją. Idź do salonu, na fotelu leży szlafrok z ... czarnym pasem. Teraz w pokoju dzieci wrzuć do kotła grzybek z Morza Martwego, uśmiech mamuta i czarny pas (14). Czar został... o rany! Jest gorzej, niż było poprzednio!



Tak wygląda Magiczna Księżniczka Syrenka Ninja po transformacji. Niestety, dziewczynka nie czytała bajek i dlatego dała się skusić zatrutym jabłuszkiem

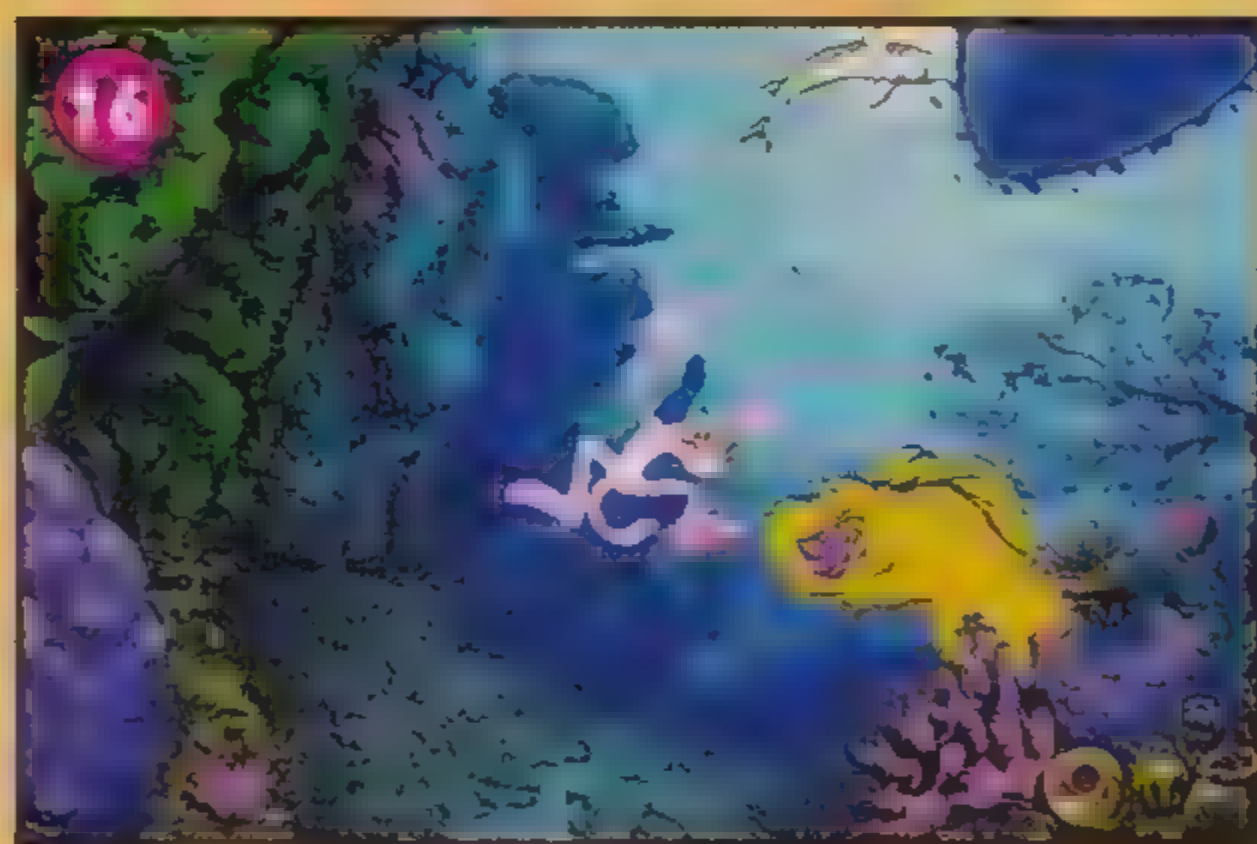
### Wszystkie drogi wiedą do pałacu

**N**a dole jest impreza. Może poratują głodną Panterę? Trochę pomyszkuj po stole. Zabierz grecką sałatkę razem z półmiskiem (15). Z wnętrza zwiń twarde jak kamień ciasteczko. Okazuje się, że nawet to może się przydać.

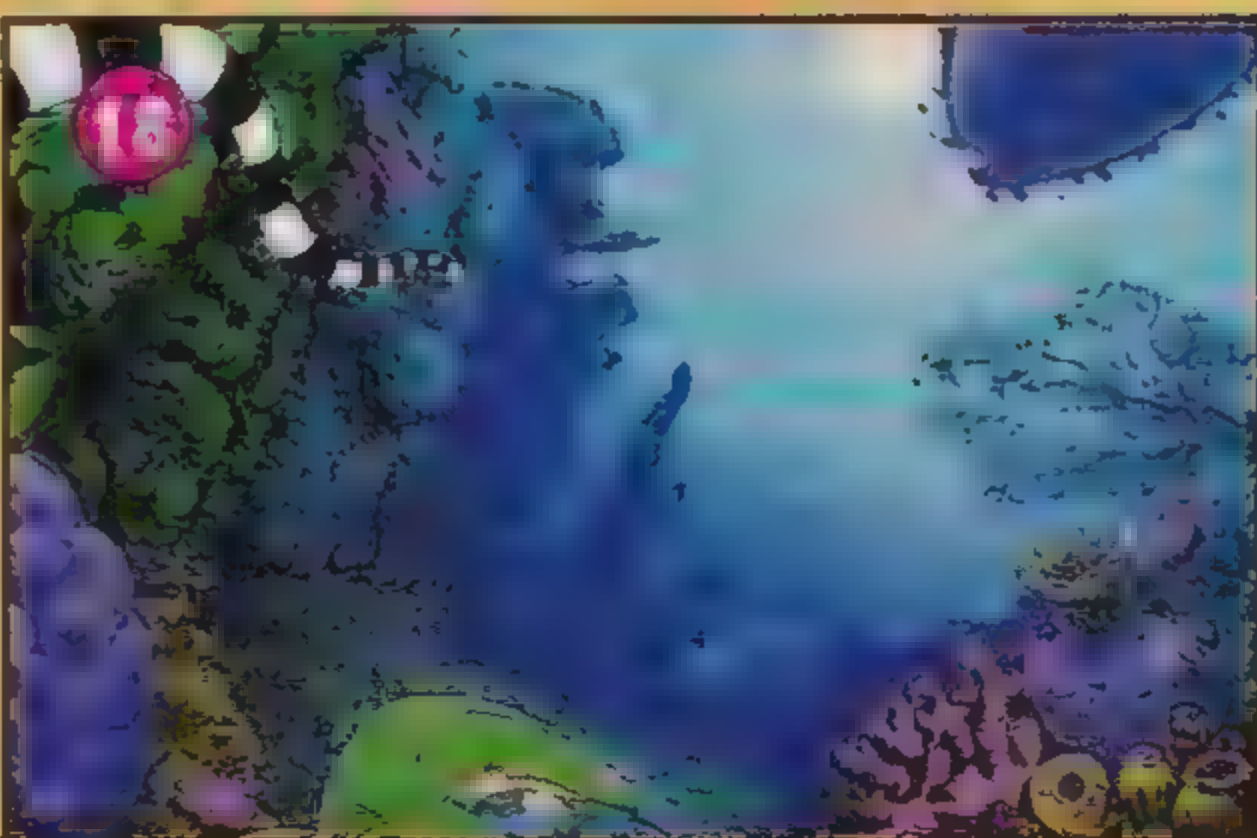


### Indonezja, czyli pomoc dla rekinów

**P**rzenieś się na łódź. Zabierz z niej worek i zanurkuj pod wodę. Oj, wygląda na to, że rybacy źle obeszlą się z rekinem. Chyba nie będziesz się spokojnie przyglądał, jak biedak cierpi? Musisz mu pomóc. Jednak



najpierw złap jadownego węża do worka, a potem porozmawiaj z żarłoczną mureną (musisz kliknąć na wodorosty na samym dnie). Daj rybce twarde ciasteczko. No cóż, może nie było to miłe zagranie, ale w ten sposób dostałeś zęb mureny (16). W przyrodzie przeżywają przecież tylko najsilniejsi. Z dna łodzi zeskrob skorupiaki (17). Teraz wyskocz na pokład i włóż zdobycz do garnka. Wygłodniali rybacy nawet nie zauważą, jak zabierzesz z masztu płetwy rekin. Teraz musisz tylko oddać je rekinowi i w ten sposób będziesz mógł korzystać z jednego z najostrzejszych środków transportu (18). Wystarczy jedynie wskazać miejsce, gdzie chcesz się dostać. Możesz wybrać się np. na wyspę Komodo, gdzie żyją agresywne warany. Inną atrakcyjną możliwością jest dżungla.



### Komodo, czyli smocze kanibale

**N**a Komodo spotka cię niezbyt miła niespodzianka. Pewna samica warana zamierza schrupać biedną świnkę. Na pewno nie spodoba się jej towarzystwo węża (nie musisz go dotykać, wystarczy, że położysz na ziemi worek) (19). Wdzięczna świnka da ci kanapkę z szynką (coż za poświęcenie z jej strony...).



Nawet najbardziej żarłoczna waranica podda się w starciu z jadowitym wężem

### Sawanna z rana

**N**a sawannie spotkasz zdesperowaną grupę turystów. Na pewno niedługo wpadniesz na pomysł, jak im pomóc. Teraz jednak przejdź się do miejsca, gdzie odpoczywają zwierzęta (20). Nie zapomnij zabrać z ziemi dziobu, tukana, a z drzewa urwać owoc.



Na sawannie jest całkiem wesoło. Niestety, zwierzątka nie są pomocne w rozwiązywaniu problemów i nie licz na ich współpracę



## Dżungla i tatuaże z mureny

Tym razem poproś rekina, żeby zawiózł cię na wyspę z dżunglą. Małe tukany wywab z dziupli wsadzając do niej dziób, który znalazłeś na sawannie. Daj głodnej kobiecie kanapkę z szynką, a dowiesz się, że tukany bardzo lubią owoce. Nakarm więc małego przysmakiem z sawanny, a będziesz miał jeden składnik czaru. Ząb mureny ofiaruj specjalistce od tatuaży i w rewanżu dostaniesz ładną ozdobę (21).



Indianie każde ważne wydarzenie uwieczniają tatuażem. Potrzebują do tego czegoś ostrego



Ozdoba od Indianki na pewno przyda się turystom, którzy nie mogą odlecieć balonem



Jeżeli zastanawiałeś się kiedyś, co jest nośnikiem duszy, to teraz możesz poznać odpowiedź na to pytanie. To tukan, chudy ptaszek z dżugli

## Impreza na sawannie

Ozdoba Indianki przyda się turystom w balonie. Będą bardzo wdzięczni i dlatego przed odlotem подарują ci szampan. Taaak, tylko imprezy im w głowie. Wróć na kilka chwil do dworu i zamień butelkę na kawałek wątróbki. Ma ją jeden z gości w jadalni (22). Mięso na pewno uszczęśliwi rodzinę Masaja, mieszkającą w osadzie na sawannie. Porozmawiaj z młodym wojownikiem, a dostaniesz Błagalną Pieśń Czerwonej Głowy.



Filip, jeden z zarozumiałych gości, chowa w kieszeni kawałek wątróbki. Chętnie odda ją za szampan

## Czary mary

W pałacu daj chłopcu sałatę grecką, błagalną pieśń i tukana (23). No cóż, może dziewczynka nie jest już zatrutą Magiczną Księżniczką Syrenką Ninją, ale za to wygląda troszkę zielono. Tym razem musisz znaleźć lekarstwo na tę przykrą przypadłość.



Okazuje się, że zdobycie Błagalnej Pieśni Czerwonej Głowy nie było takie trudne. Teraz trzeba wszystko wsadzić do kociołka i połączyć w całość

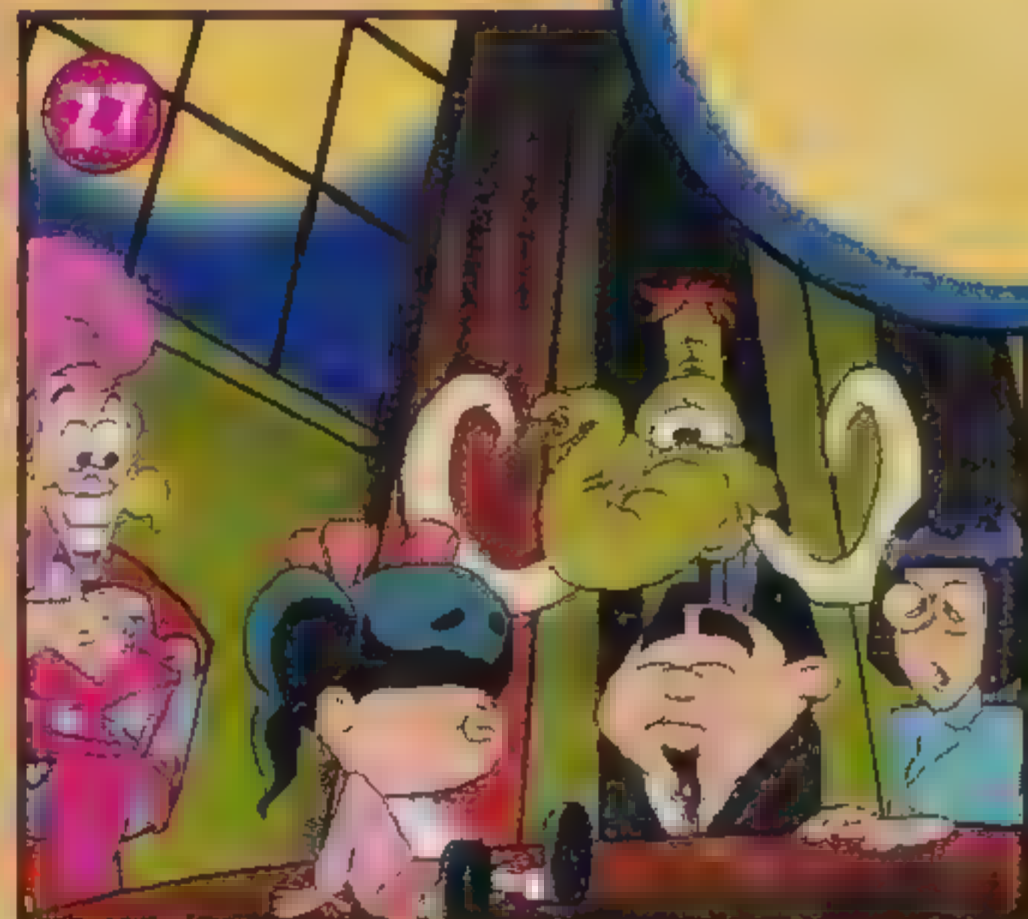
## Zielona księżniczka

Pędź do jadalni. Imprezka byłaby całkiem udana, gdyby nie zaczarowana dziewczynka. Wygląda na to, że tym razem lekarstwa musisz szukać na Olimpie. Zanim się tam udasz, zabierz gościom perfumy i lustro (z torebki leżącej na stole) oraz aparat (wiszący na krześle) (24).



## Szczęśliwy koniec

Teraz musisz pokazać Posejdonowi, jak to się podróżuje czarną dziurą. Potem przeżyjesz spotkanie rodzinne i pełną sielankę (27). A później... wyruszysz na spotkanie przygód, których jeszcze nikt nie przeżył.

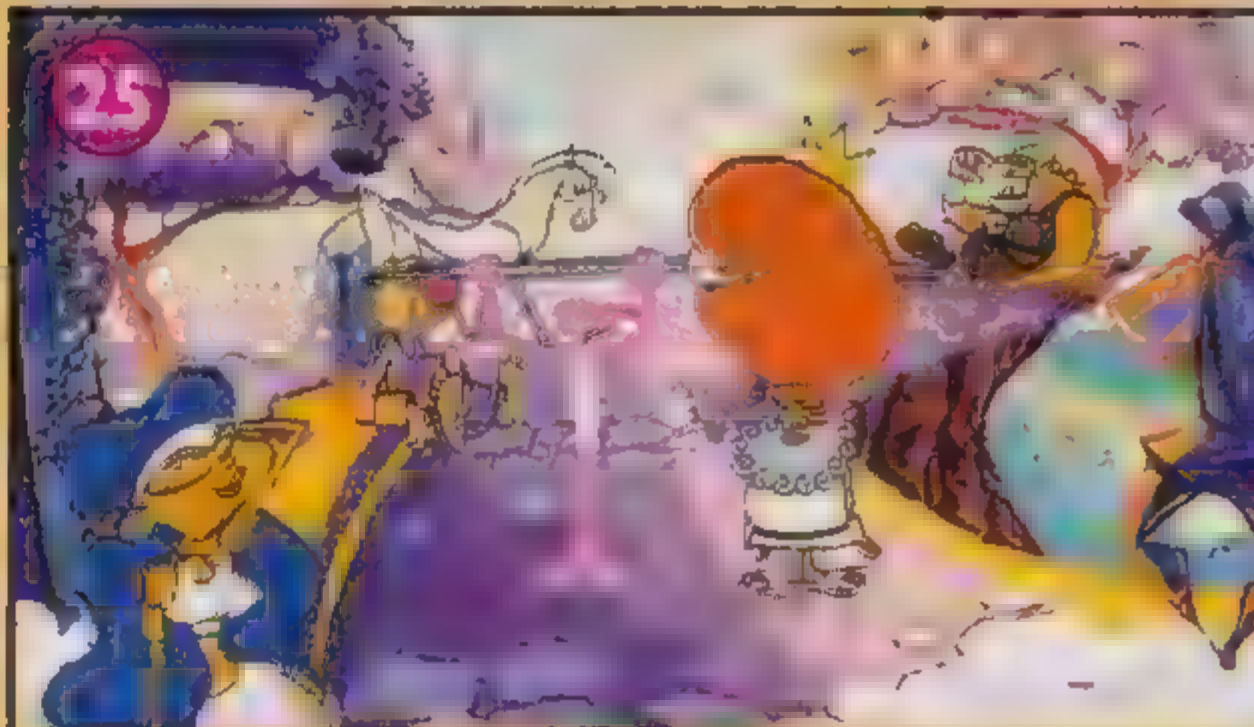


Nie ma to jak rodzinne spotkania. Dziewczynka dostaje mamutę, a rodzice dziewczynkę. W ten sposób wszyscy są zadowoleni



## Olimpijski test

Podaruj Afrodycie perfumy, a na pewno zwabi to Posejdona oraz Zeusa. Zabierz trójząb króla głębin i otwórz nim głowę Ojca Bogów (25). Teraz musisz tylko wykonać dwa zadania. Pierwsze z nich to pokonanie Gorgon. Na miejsce starcia poleć na Pegazie. Jedną z siostr potraktuj pokrywką od tacki z sałatką grecką, a drugą lusterkiem. Zrób sobie jeszcze na pamiątkę zdjęcie i pokaż je Zeusowi. Pozostało ci jeszcze odpowiedzieć na kilka pytań (26).



W głowie Zeusa siedzi Atena, która odpowiada za zamieszanie z zieloną dziewczynką

26

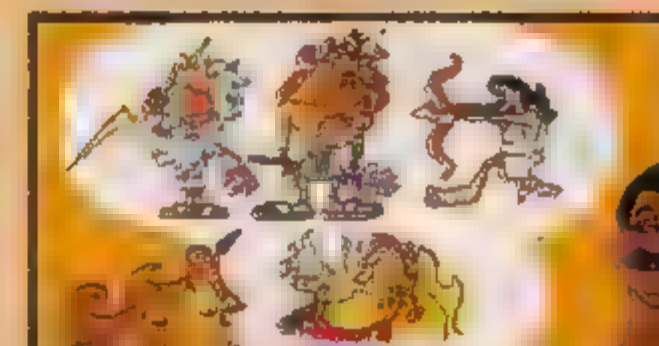
## Pytania Posejdona



Jakie włosy miała Meduza: węzowe



Jakie były dary od Ateny dla Aten: drzewo. Natomiast Posejdon ofiarował miastu źródło



Kto jest synem Kronosa i ojcem Bogów: Zeus



Jakiej formy nie przybrał Zeus, w celu zdobycia ukochanej kobiety: kanapki



# Atlantis 2

**ATLANTIS 2** jest kontynuacją bardzo dobrej przygodówki. Teraz ukazała się jej druga część, która jest jeszcze lepsza od swojej poprzedniczki. Niektóre zawarte w niej zagadki są naprawdę trudne. Dlatego przygotowaliśmy dla ciebie garść porad. Pierwsza i najważniejsza rada brzmi: rozmawiaj ze wszystkimi o wszystkim. Każdy z twoich rozmówców ma ci coś ważnego do przekazania – wskazówkę lub potrzebny przedmiot. Druga rada: wchodź do każdego pomieszczenia i oglądaj dokładnie każdą lokację

## TYBET

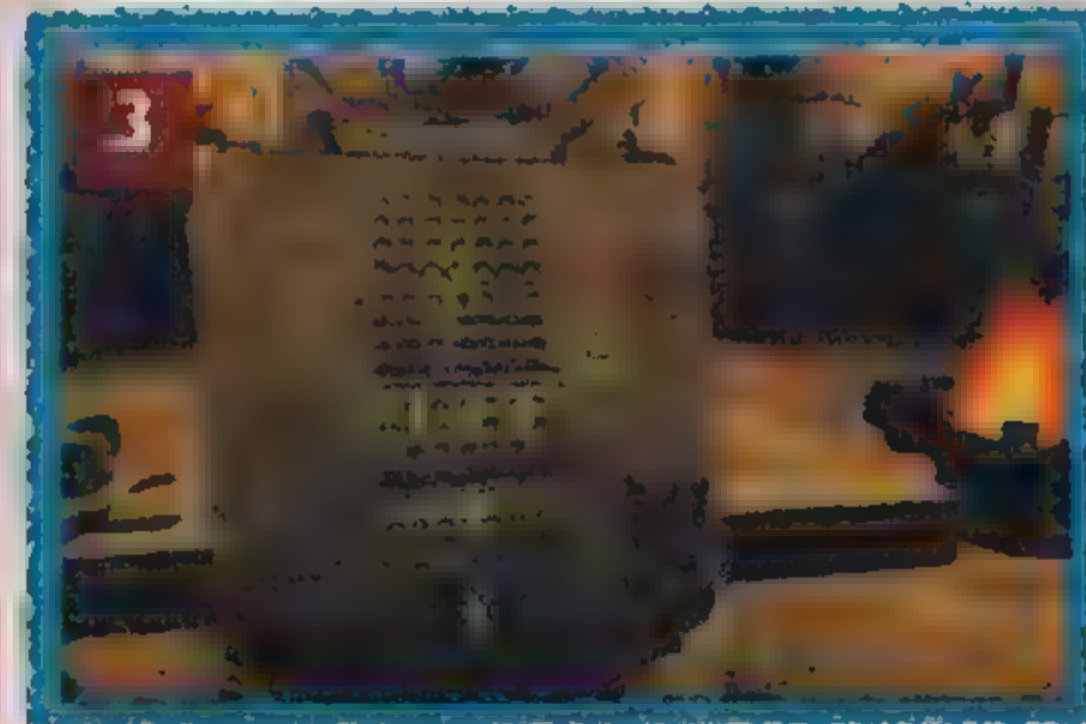
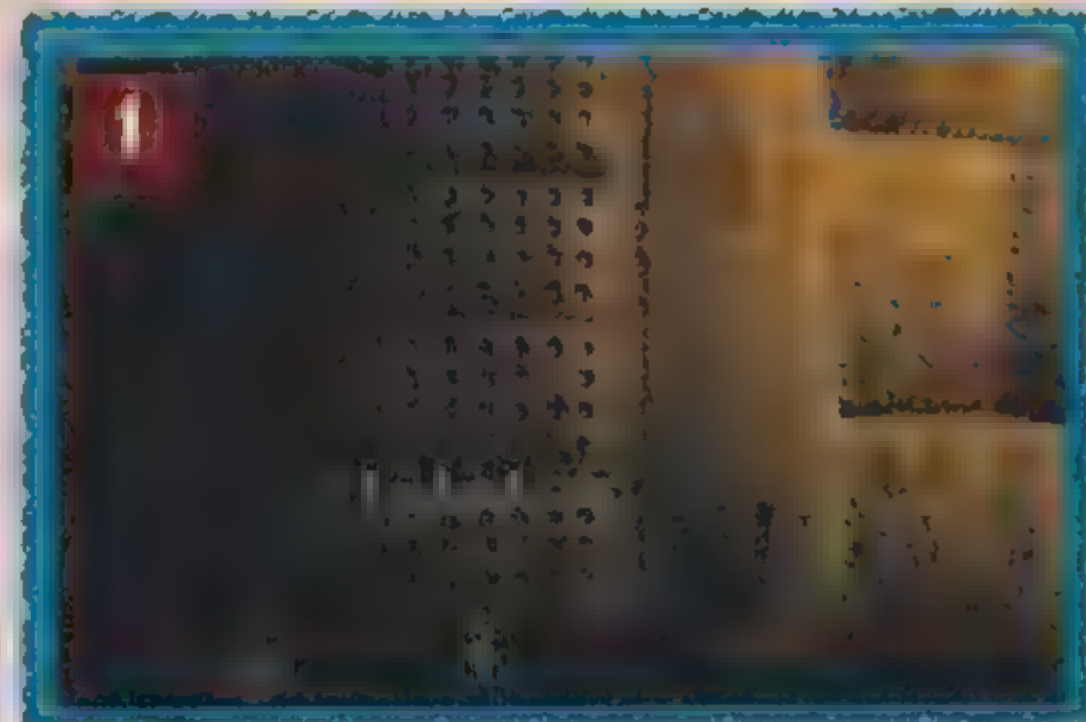
Gdy znajdziesz się na statku, pozbieraj trzy trójkątne kamienie i porozmawiaj z szamanem. Wyjaśni ci on twoją sytuację, da magiczny kryształ i kilka rad. Skieruj się do mandali, przeniesie cię ona w różne miejsca w zależności od tego, który kamień na niej położysz. Kamień z beczki jest przepustką na Jukatan, spod biurka – do Irlandii, a leżący obok mandali przeniesie cię do Chin.

## JUKATAN

Udaj się do piramidy, znajdującej się po twojej prawej ręce. Wdrap się na sam szczyt i wyjmij obsydianową stopę ze stojącego tam posągu. Wróć na dół i porozmawiaj ze strażnikiem. Podejdź do kamiennej

tabliczki i ułóż taki wzór, jak na rysunku (1). Ciche kliknięcie oznacza, że ułożyłeś właściwą kombinację. Strażnik przepuści cię dalej. Po chwili wędrówki natrafisz na następną tabliczkę – także musisz ułożyć kombinację (2). Wtedy następny strażnik przepuści cię dalej. Gdy zejdziesz na dół, stań przed

plytą blokującą drogę. Po twojej lewej ręce znajduje się przycisk otwierający przejście. Pod posągiem krokodyla jest następna tabliczka – właściwe ułożenie fragmentów (3) uwolni drugi obsydianowy element z paszczy gada. Umieszczenie obu kawałków w dziurach w ścianie za posągiem otworzy przejście. Teraz idź do drugiej piramidy i porozmawiaj tam ze wszystkimi osobami. Kapłanka da ci bandaż – zanieś go królowi. Ten zboczy go krwią. Teraz oddaj materiał kapłance. Po rozmowie zgódź się na podróż do Królestwa Śmierci.



Układanie różnych kombinacji jest jedną z ulubionych zagadek twórców gry. Oczywiście takie zabawy zwiększają sprawność umysłową, ale mogą być też niezmiernie frustrujące



## KRÓLESTWO ŚMIERCI

Porozmawiaj z nietoperzem i podejdź do układanki, znajdującej się za tobą. Tu ułóż wszystko tak, jak na obrazku (4). Podniesione kliknięciem myszy fragmenty mapy możesz przenosić i obracać (prawym kliknięciem). Potem kliknij na fragment z rzeką – mała postać powinna ruszyć i po wyznaczonej ścieżce dotrzeć do tęczowego mostu, który ułoży się z fragmentów znalezionych po drodze.

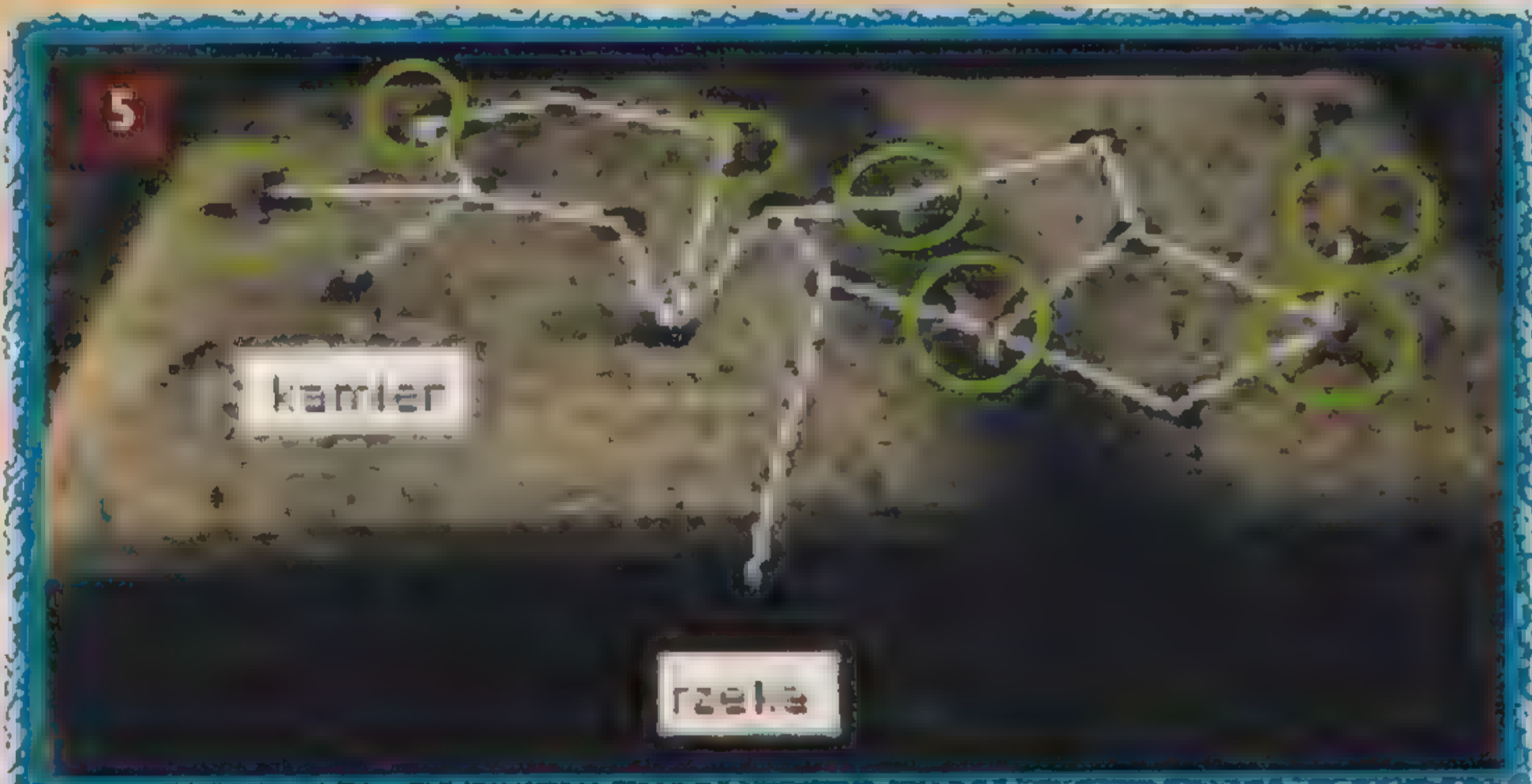
Teraz musisz pochodzić po lesie w poszukiwaniu gwiazdek, leżących na ziemi. Ułóż je tak, jak pokazuje wzór na tablicy, do której dotrzesz (5). Jeśli prawidłowo umieścisz gwiazdki, pojawi się statua. Teraz musisz wrócić do nietoperza i porozmawiać z nim. Dowiesz się, że pomoże ci Chac



– bóg żaba. Ten jednak nie będzie chętny do pogawędki przed przekąską. Musisz więc znaleźć pajęczą sieć. Wróć do czółna i płyn tak długo, aż będziesz mógł skręcić w bok i wejść w dżunglę. Omijając pajaka (krok w jego kierunku, krok wstecz, krok w prawo i na środek) zdejmij gąsienicę, zejdź na dół i wróć jeszcze raz na górę po konika polnego (krok w kierunku pajaka, krok wstecz, przejdź obok wyrwy, pojawi się drugi pajak, jeden krok na środek, krok w prawo, krok w prawo na krawędź, przejdź naokoło krawę-

dzi aż znów miniesz dziurę, krok naprzód, bieg do centrum i po wzięciu robala wyjdź szybko z sieci). Obydwu tych kradzieży musisz dokonać wyjątkowo szybko. Swe zdobycze zanieś Chacowi. Po rozmowie powróć do posągu, porozmawiaj z bogami i udaj się do pajęczycy po czaszki. Znów wejdź na pajęczynę i połóż pióro od Quetzalcoatl na skrzyżowaniu po swojej prawej ręce. Podejdź do niego, cofnij się, idź do środka, weź miecz, skreć w prawo i zadaj cios pajęczycy.

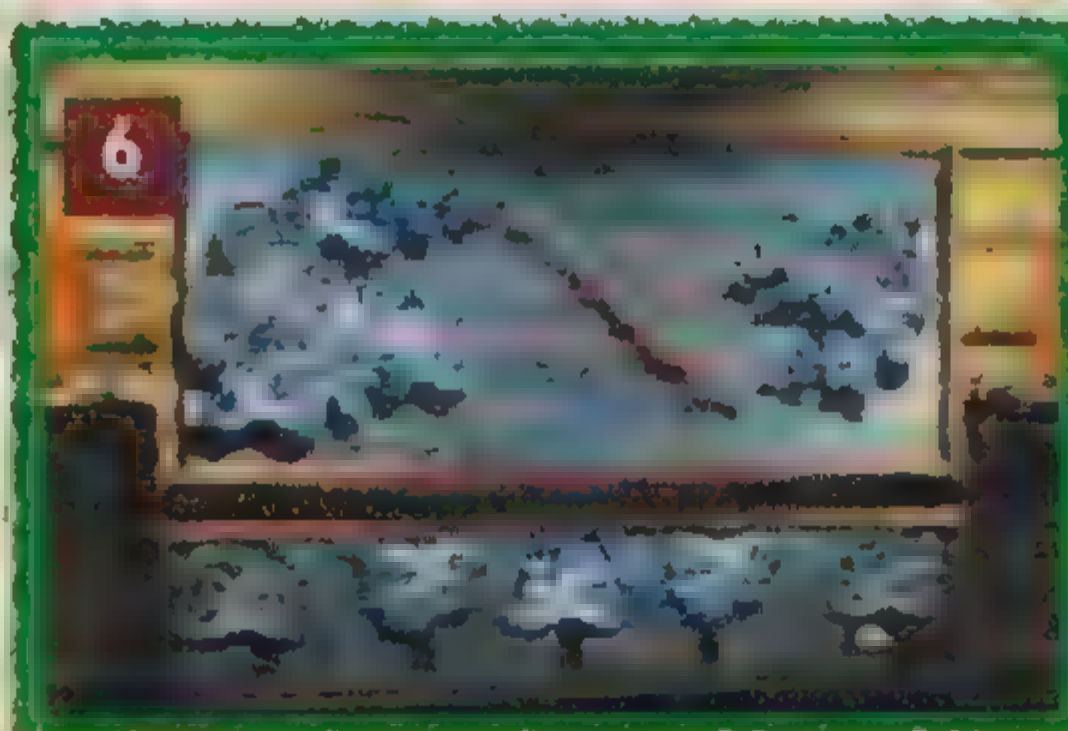
Musisz to zrobić bardzo szybko. Natychmiast cofnij się, weź czaszki, zejdź i wróć do Pierzastego Węża. Gdy oddasz mu czaszki, dostaniesz chulel. Wróć do nietoperza i do sali tronowej – oddaj królowi chulel, a dostaniesz kamień. W ten sposób ukończysz kolejny etap.



## CHINY

Weź patkę od gongu. Porozmawiaj ze starcem o cieniu tak długo, aż zacznie mówić o mistrzu Tan Yun i zaprosi cię do Pokoju Żółtwa. Tam kręć kołem dopóki czerwona „góra” nie znajdzie się na górze, a żółta po twojej prawej stronie. Teraz włóż żółtwa do wody i obróć pierścień tak, żeby głowa gada wskazywała kierunek czerwonej góry (6). Zadaj starcowi pierwsze pytanie. Stań w rogu pokoju (po przekątnej od mistrza), plecami do ściany, mając okno po swojej lewej ręce. Zrób krok naprzód i jeszcze raz zadaj pytanie starcowi. Obróć się w prawo i zrób krok naprzód. Gdy starzec skończy mówić, znów skreć w prawo i zrób krok do przodu. Potem idź tak: Obrót w lewo, krok naprzód, Obrót w lewo, krok naprzód, Obrót w lewo, krok naprzód, Obrót w prawo, krok naprzód.

Gdy mistrz powie ci, żebyś wybrał najkrótszą drogę do Pokoju Smoka,



zrób dwa kroki do przodu. W ścianie przed tobą otworzą się drzwi do Pokoju Smoka.

W kuferku po prawej stronie od wejścia poszukaj różdżki. Pozapalaj nią po kolei świeczki: czerwoną, zieloną, fioletową i białą. Zostaniesz zmniejszony, idź naprzód – pozbieraj figurki i sakiewkę, po

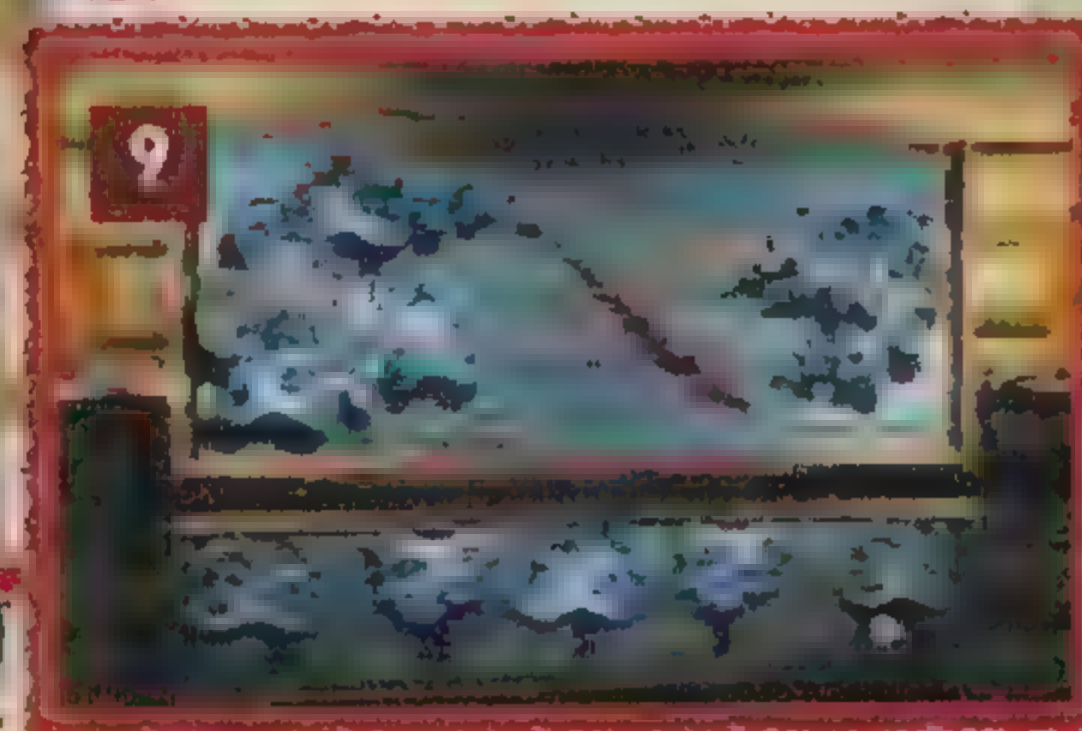
czym wróć – odzyskasz swój rozmiar. Na rysunku z krajobrazem poustawiaj figurki: kucharza na kociołku, nosiwodę na rzece, kowala na wulkanie, wieśniaczkę na polach i drwala w lesie. Sakiewkę umieść na środku (miejsce bez znaków). Znów się zmniejsz, po czym od figurek odkup dyski (przyda się sakiewka). Idź do mostu i ułóż dyski w kolejności tworzenia (7) (most obniży się o połowę), a potem w kolejności destrukcji (8) (pomost obniży się do końca). Po przejściu przez most skieruj strzałę na drzwiach w stronę myśliwego i wejdź do środka. Ułóż chmury jak na rysunku (9). Zdobyta dzięki temu kulę umieść w złotym otworze,

znajdującym się w małym pokoiku obok układanki z chmurami. Po locie na smoku spróbuj trzy razy przejść przez drzwi domku – powinien się pojawić mistrz Tan Yun. Teraz poszukaj chińskiej dziewczynki, która powinna oddać ci bardzo ładny chiński wachlarz.

Pozbieraj pieczątki w tej samej kolejności, w jakiej występują na wachlarzu. Każdy urzędnik ma przypisaną sobie pieczętkę:

Doberman – głowa smoka  
Świnia – smok  
Koń – głowa tygrysa  
Kozą – tygrys  
Mysz – głowa konia  
Zając – koń

Podstemplowany formularz zanieś strażnikowi piekiel – dostaniesz za niego muchomora. Trujący grzybek dostarcz Tan Yunowi, a następnie wróć do Purpurowego Przybytku. Dalsze wydarzenia potoczą się bez twojego udziału...





PRZEPRAWA  
PRZEZ ŚWIATY

Znów znajdziesz się z szamanem w łodzi (11). Kliknij na najniższy kamień – przeniesiesz się do Irlandii. Podejdź do swojego konia i pojedź na wyspę człowieka-ptaka. Umieść kryształ między gałęziami martwego drzewa i poczekaj na moment, kiedy linie zabłysną na czerwono. Wróć do kościoła i kliknij na łzach Aine, a przeniesiesz się na statek.

Klikając na środkowy kamień przeniesiesz się na Jukatan. Podejdź do piramidy króla, stań twarzą do schodów i zrób to samo, co w Irlandii: drzewo, czerwień, kliknięcie. Wejdź na drugą piramidę i kliknij na płomień, by wrócić na wyżyny Tybetu.

Prawy kamień znów przeniesie cię do Chin. Wróć do złotych drzwi w Pokoju Smoka i umieść kulę po lewej ich stronie. Przejdź do ogrodu i uderz w gong pałką.



## IRLANDIA

Z biurka, przy którym siedzisz, zabierz pędzel – będziesz teraz mógł wejść do książki. Porozmawiaj tam ze wszystkimi. Wyjść możesz klikając na wyraz „exit” wypisany na jednej ze ścian. Porozmawiaj z mnichem, idź sprawdzić, co dzieje się z Finbarem (tak, tak, „nnngh”, bracie...). Gdy pójdziesz dalej do przodu, znajdziesz widły – weź je. Teraz pozbieraj kawałki czaszki. Są one porozrzucane po całym terenie: w ulu, w kościele, przy owcach (między kamieniami) i przy studni (musisz stanąć twarzą do kościoła). Wejdź na dach – przez dziurę zobaczysz leżący na krzyżu piąty fragment. Zrzuć go widłami, po czym wejdź do środka i podnieś go z podłogi. Udaj się do kamiennej budowli i włóż kawałki czaszki na miejsce. Z jednego z dolmenów zabierz dzban i napełnij go w kościele łzami Aine. Obejdź kościół i obejrzyj ścianę. Znów pogadaj ze starym mnichem. Kluczem otwórz kuferek i zabierz z niego nóż. Zanieś go razem z napełnionym dzbankiem do ostatniego dolmenu i wręcz Ailill. Wróć do starego mnicha i porozmawiaj z nim o drzewie, pokaż mu pergamin i kliknij na rysunek drzewa. Wróć do ściany z rycinami (10) i ułóż je tak, jak na pergaminie (zmieniasz pozycję wyźłobień przez kliknięcie na ich lewej lub prawej stronie). Ściana obniży się, gdy użyjesz na niej noża – pojawi się kij. Weź go, idź do konia i uwolnij go. Złap zwierzę (ustaw się przed

nim) i zaprowadź do wody. Na wyspie porozmawiaj z człowiekiem-ptakiem (kliknij na ptaka). Przy pomocy magicznej różdżki znajdź miejsce, w którym pojawi się studnia.

Wróć do kościoła, w książce dorysuj miecz pędzlem i wejdź do niej. Porozmawiaj z niebieskim facetem i weź miecz. O Airmid porozmawiaj także z Ailill oraz ze starym mnichem, dostaniesz od niego krzyż, który umieść w kościele między wieżą, a ogniem. Wróć do książki, zamień dwa słowa z Airmid, wyjdź, narysuj łososia, wróć i zabierz go. Z rybą wróć na wyspę człowieka-ptaka i użyj ją do obrony przed wężem. Weź kryształ z ręką i zanieś go niebieskiemu facetowi z książki. Mieczem rozbij kryształ i oddaj dłoń oraz miecz królowi. Znowu przeniesiesz się na statek.

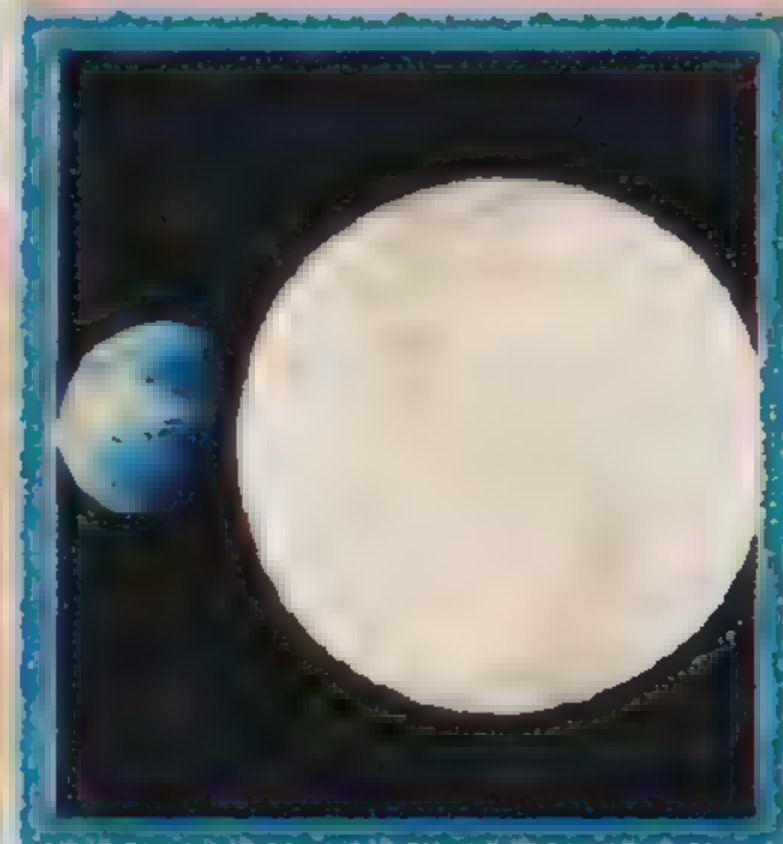
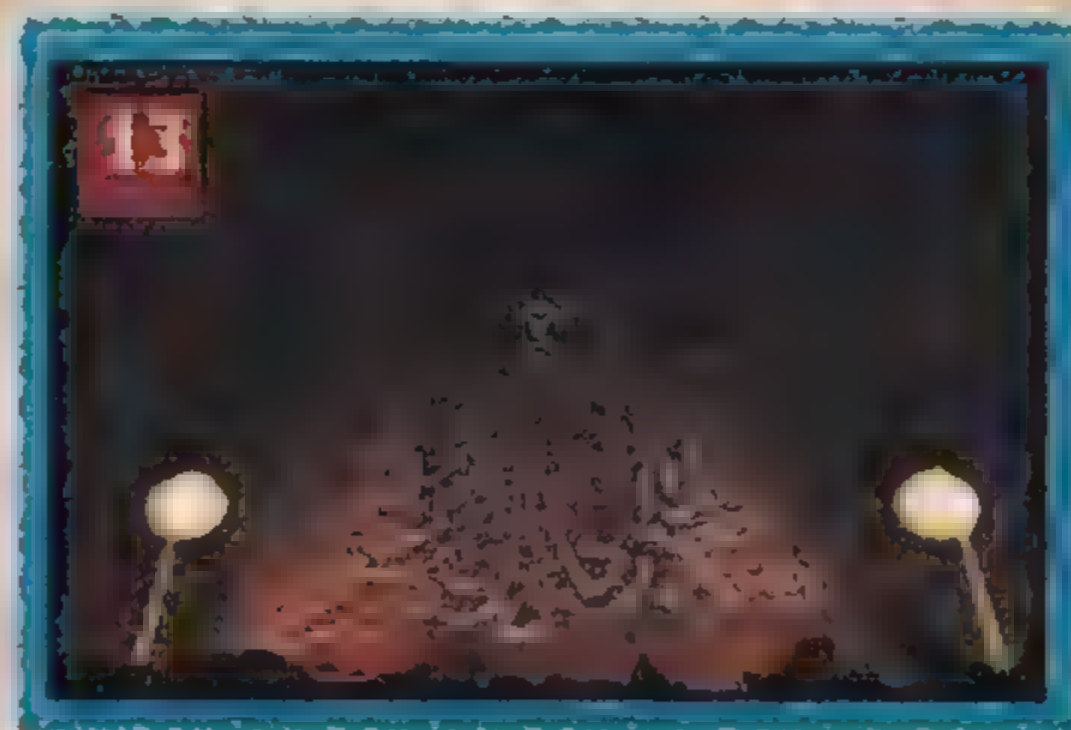


Na ścianie z rycinami najlepiej ujawnił się talent pierwotnych twórców. Niestety, ty musisz dostosować się do ich sposobu myślenia. Nie jest to łatwe

WĘDRÓWKA  
MIĘDZY  
GWIAZDAMI

Wyjdź na zewnątrz łodzi i obróć się twarzą do jej dziobu – tak jak robiłeś to wcześniej – i znajdź właściwe miejsce dla kryształu.

Zostaniesz wysłany w kosmos. Podążaj od planety do planety: za księżycem skieruj się w stronę jasnej planety, a po zatrzymaniu się na żółtej kontynuuj swą wyprawę jej prawą stroną, skreśl w lewo i podążaj dalej przez zielono-brązowy pył. Najpierw kieruj się na żółtą planetę, potem na tą beżową w oddali. Spójrz na swój kryształ – powinien się odmienić. Wróć na statek i poukładaj kamienie tak, jak widzisz na obrazku (12). Kryształ umieść pośrodku. Wylądujesz w pokoju z kurtynami. Musisz znaleźć zastony, na których rycina jest taka sama, jak na trzech ostatnich kamieniach (13), (14), (15) (koniecznie po kolei!) i kliknąć je w takiej kolejności: 1, 2, 3, 1, 2, 3. Wreszcie znajdziesz się w Shambali...



Oto przykład tzw. wieszczego tatuażu... Trzeba tylko umieć go odczytać



Oto mężczyzna  
i kobieta. Harmonia  
związku w pięknym  
krajobrazie



## FINAŁ -SHAMBALA

Porozmawiaj z Rheą i opuść Shambalę. Po  
kolei odwiedź wszystkie miejsca, w których  
już byłeś. Pozbieraj wszystkie przedmioty, znaj-  
dziesz je w następujących krainach:

Dzbanek – w piramidzie  
Srebrna ręka – w chińskiej świątyni  
Miecz – w piekle  
Żółw – w Shambali  
Konik polny – w irlandzkiej książce  
Łosoś – w dżungli

Gwiazdka – na wyspie blisko piekła  
Perła – na ołtarzu w Irlandii  
Grzyb – niedaleko żaby w dżungli  
Chulel – na pokładzie smoka  
Wachlarz – w jaskini w Irlandii  
Dysk – w dżungli blisko statuetek  
Kij – w Chinach przy posązkach  
Zielone pióro – blisko księgi w kościele  
Pędzel – w piramidzie króla  
Chińska latarnia – na wyspie  
Zakończ swą wyprawę przy biurku  
w kościele – umieść gwiazdę w oknie po  
prawej i wyjdź przez nie. Znajdziesz się na  
dnie morza. Musisz trochę poszperać, a  
na pewno odnajdziesz wejście do Atlanty-  
dy. Po prawej stronie od wejścia poszukaj  
kryształu. Znajdź i zabij ośmiornicę  
(umieść na niej kryształ i kliknij, gdy się  
podświetli – zrób to naprawdę szybko!).  
Znów na statku – dopasuj kryształ na  
mandali z sześcioma kamieniami... po-  
wtórz swą kosmiczną wędrówkę między  
planetami, aż dotrzesz do czarnej dziury.  
Twoja podróż dobiegła właśnie końca!

Tekst: Dominika „Ikke” Komender



## Seven Kingdoms 2

Kody uaktywnisz po wpisaniu **!!!##%&&**. Musisz to powtarzać przy każdej nowej misji. Poprawne wprowadzenie sekwencji spowoduje pojawienie się okienka z napisem: „Cheat codes enabled”

### Kody

**[CTRL] + [M]**  
Odkrywa mapę

**[CTRL] + [T]**  
Poznajesz wszystkie technologie

**[CTRL] + [U]**  
Przełącza śmiertelny / nieśmiertelny Król

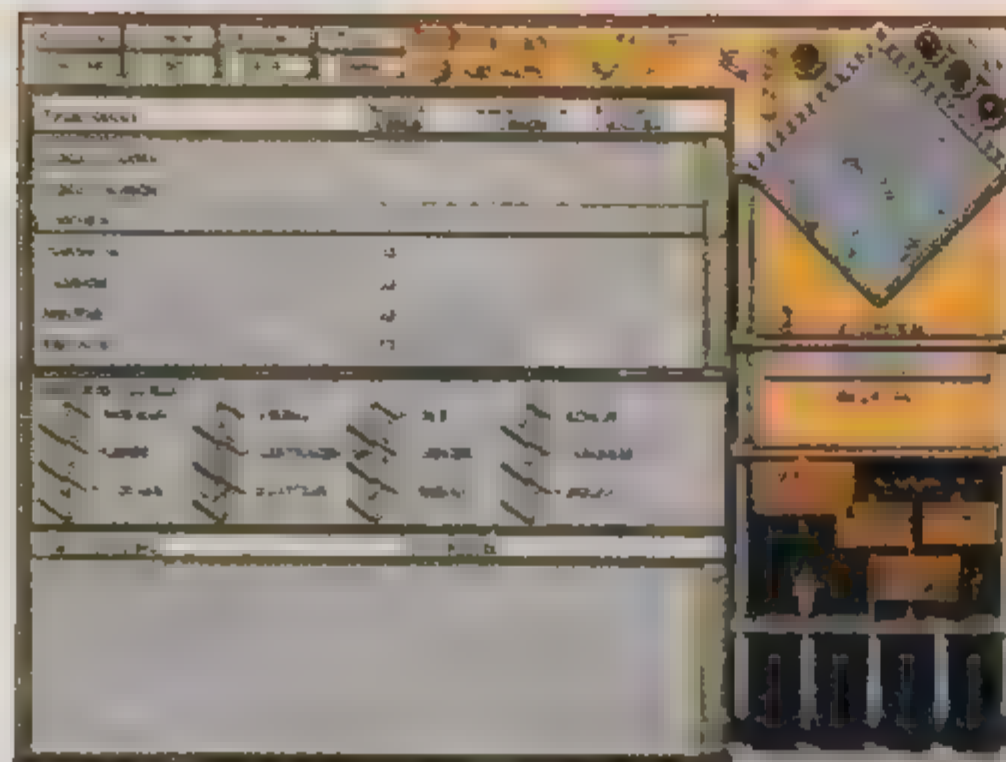
**[CTRL] + [V]**  
+ 1000 pożywienia

**[CTRL] + [C]**  
+ 1000 złota

**[CTRL] + [Z]**  
Szybkie budowanie

**[CTRL] + [;]**  
+ 10 ludności w wybranym mieście

**[CTRL] + [+]**  
Uzupełnienie energii w budynku mocy



**[CTRL] + [T]:** kilka razy wprowadzasz kod i błyskawicznie nadrabiasz zaległości. Możesz wracać na pole bitwy



Biedna mała wioska, ma tylko 24 mieszkańców. Może by ją tak poratować?



**[CTRL] + [;]:** teraz miasteczko tętni życiem. Niestety, bezrobocie spowodowało spadek lojalności



Wojna w toku, a w skarbcu zabrakło pieniędzy. Nie można nawet postawić reprezentatywnego fortu dla żołnierzy



**[CTRL] + [C]:** kilkanaście razy wstukujesz podaną kombinację i masz już tyle złota, ile król Midas



**[CTRL] + [U]:** każdy chciałby być nieśmiertelny. Bez obaw można wtedy mierzyć się nawet z hordą Frythów



**[CTRL] + [+]:** bez długotrwałych modłów zyskujesz przychylność boga. Każda rasa ma swego patrona. U Rzymian jest nim Mars

## Prince of Persia 3D

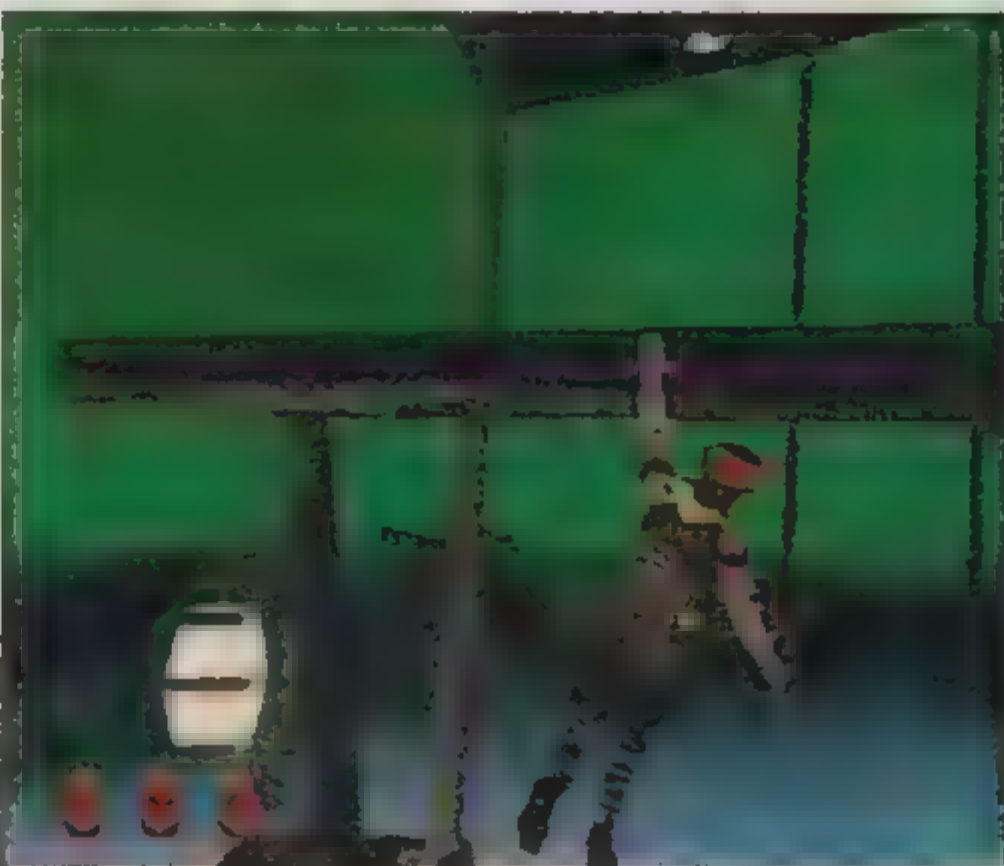
Zabawę rozpoczniesz od dowolnego poziomu, jeżeli uruchomisz grę z odpowiednim parametrem. Musisz najpierw utworzyć skrót do pliku POP3D.EXE. Następnie kliknij na skrócie prawym przyciskiem myszy, wybierz opcję Właściwości i w okienku, za nazwą pliku, wpisz parametr z poniższej tabelki. Po uruchomieniu gry wybierz NEW GAME i rozpoczniesz zabawę od dowolnego poziomu.

### Kody poziomów

- l geometry\rooms\prisonfix
- l geometry\rooms\ivorytwr
- l geometry\rooms\cistern
- l geometry\rooms\palace2
- l geometry\rooms\palace3
- l geometry\rooms\palace4
- l geometry\rooms\roof1
- l geometry\rooms\cityanddocks
- l geometry\rooms\dirig1a
- l geometry\rooms\dirig1b
- l geometry\rooms\dirig2
- l geometry\rooms\dirigfinale
- l geometry\rooms\ruins
- l geometry\rooms\cliffs
- l geometry\rooms\solar1
- l geometry\rooms\moontemple
- l geometry\rooms\finale



Tym razem odniósłeś zwycięstwo. Wyzwania stają się jednak coraz bardziej skomplikowane i dlatego...



...po wpisaniu kodów możesz ominąć wrogów i od razu wspiąć się

## Rally Championship 2000

Wpisz kod jako imię czwartego zawodnika:

### Kody

**world class**  
Dostępne zawody Championship A8

**turbo challenge**  
Dostępne auta A8 w Single Race i Time Trial

**max power**  
Nowe auto marki Citroen

**throw me a bone**  
Citroen Saxo otrzymuje WRC

Bonusowe auta:

**group b**

**mooserati**

**lambaaghini**

**spud car**

**precious things**

**furry dice**

**mf hotback**

**tree hugger**

**arcade unlimited**  
Energia w Arcade Mode

**arcade action**  
Niespodzianka w Arcade Mode



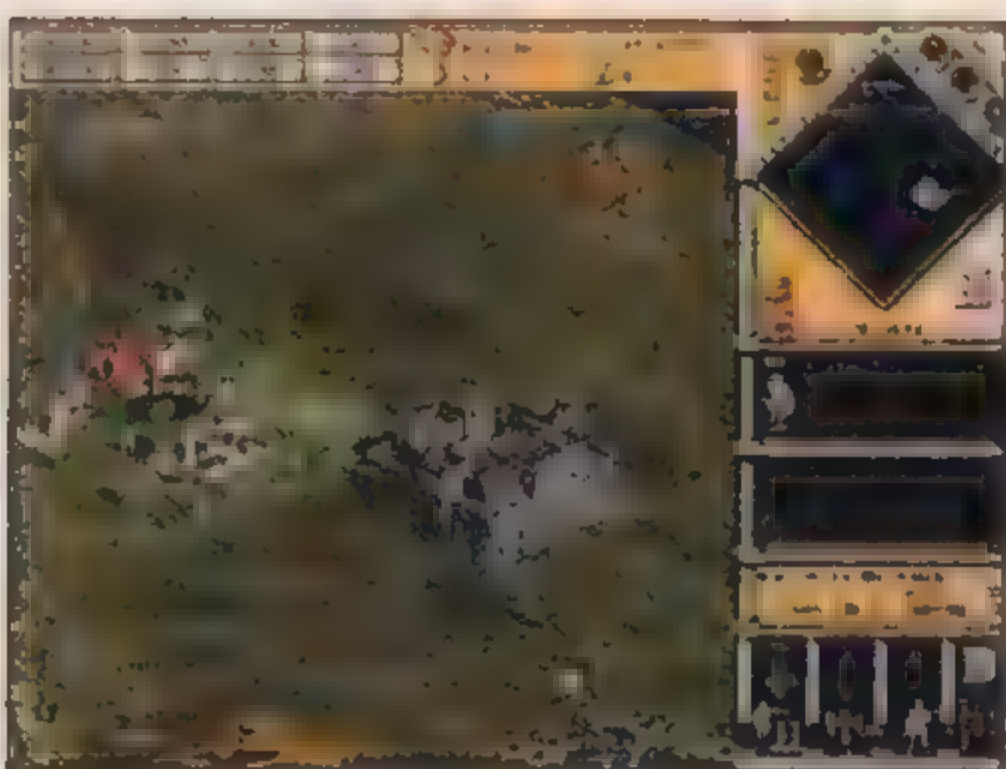
Żaden kod ci nie pomoże, jeśli będziesz jeździł po trawniku. Możesz jednak spróbować użyć arcade action



Słabe auto, to i słabe wyniki. W tej sytuacji pomóc mogą jedynie kody udostępniające nowe, szybsze maszyny



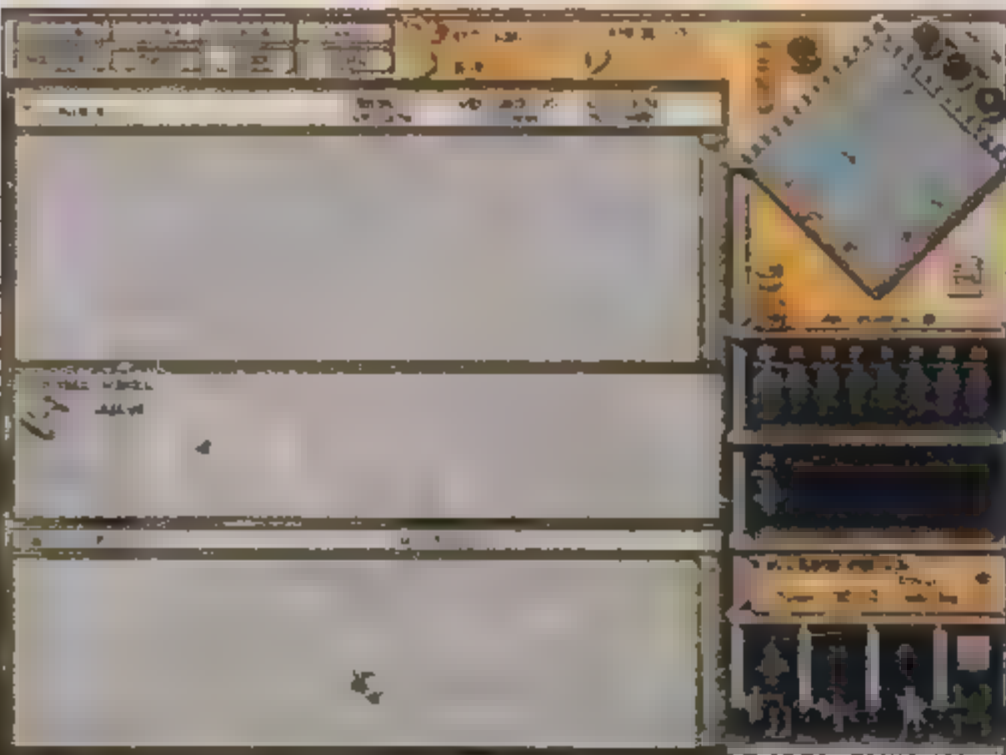
Na razie wozik niezbyt może atrakcyjny, ale po wpisaniu odpowiednich kodów możesz dostać dodatkowe auto



Nowa plansza – nowe wyzwanie. Jesteś ciekawy, jaka jest kondycja twoich przeciwników?



**[CTRL] + [M]:** ups, żółty jest bardzo blisko i do tego błyskawicznie się rozbudowuje. Czas szykować armię!



Potyczki z sąsiadami zaprzętały całą twą uwagę i zabrakło czasu na troszczenie się o wynalazki...



## Septerra Core

Wciśnij [F12], a następnie w okienku na dole ekranu wprowadź kod:

### Kody

**makethemstopmommie**  
Przeciwnicy nie atakują

**hidetext**  
Ukrywa teksty dialogów

**fps**  
Uaktywnia licznik klatek na sekundę

**mapmaker**  
Tworzy plik typu .BMP z mapą aktualnej lokacji

Istnieje grupa kodów uaktywniających się dopiero po hasle udostępniającym: „imarealweenie”. Po jego wprowadzeniu możliwe jest zastosowanie następujących kodów:

**enemies**  
Widoczne są punkty życia przeciwników

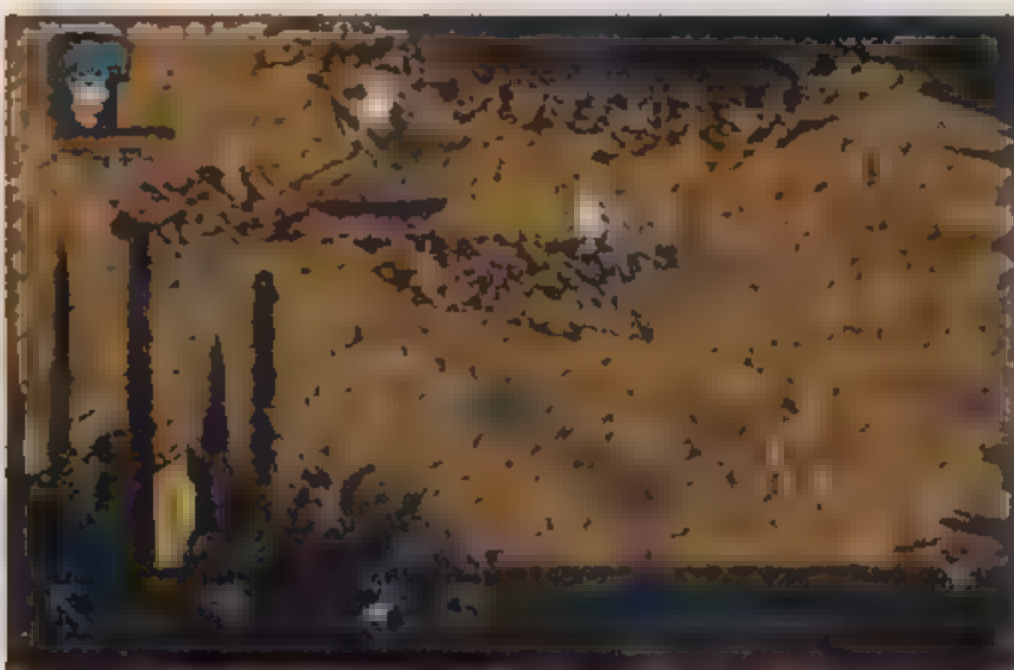
**sight**  
Widoczny jest zasięg wzroku postaci

**spy**  
Widoczne są znaczniki obiektów

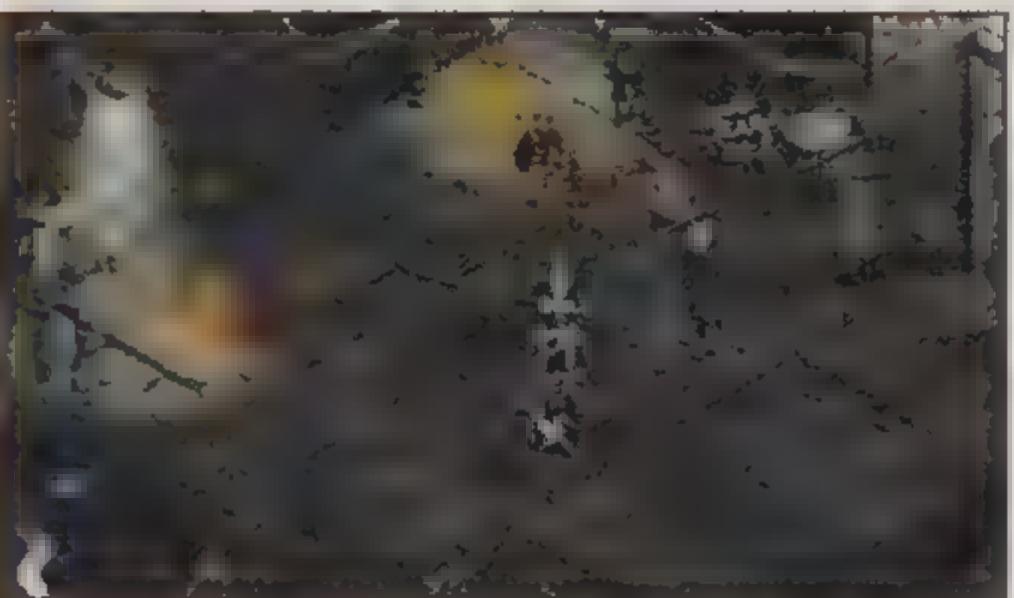
Uwaga: Aby wyłączyć dany kod – wprowadź go powtórnie.



Kody wpisujesz w okienku na dole. Niektóre z nich wymagają, żeby wcześniej wpisane zostało hasło uaktywniające



**enemies:** teraz widzisz, ile punktów zostało twemu przeciwnikowi i możesz dobrać odpowiednią formę ataku



**sight:** ja widzę, że ona mnie widzi. Ciekawe czy wie, że ja wiem, że mnie widzi?



**spy:** wszyscy jesteśmy tylko zbiorem liczb... Czy ktoś już kiedyś głosił tak genialną teorię?



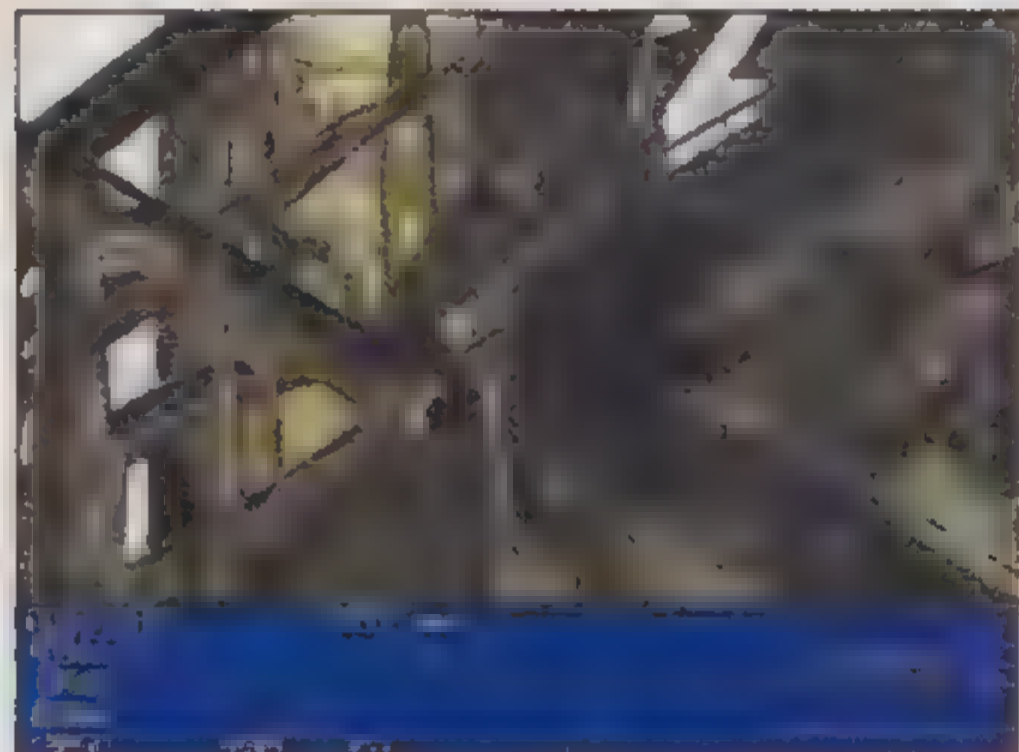
**makethemstopmommie:** przepuść mnie wilku. Idę do chorej babci. Gdzie mój czerwony kapturek? Cóż, w końcu kiedyś trzeba było go wyprać..



**hidetext:** jeśli denerwują cię podpisy przy dialogach, możesz je wyłączyć i porozmawiać z mężczyzną w cztery oczy



**fps:** niczym w grach FPP możesz sobie włączyć FPS. Nietypowe rozwiązanie, jak na RPG. Gdyby to jeszcze było RTS...



**mapmaker:** po uaktywnieniu tego kodu program zgra do pliku graficznego wygląd obszaru, w którym obecnie się znajdujesz

Plik z rozszerzeniem .BMP, będący obrazkiem lokacji, znajdziesz w katalogu, w którym zainstalowana jest Septerra Core. Pamiętaj, że plik graficzny w formacie BMP, przedstawiający większe obszary, zajmuje dużo miejsca na dysku

## Clans

W trakcie gry wciśnij „t”, aby uaktywnić okno „chat” i wpisz kod:

### Kody

**/godmode**  
Nieśmiertelność

**/nextlevel**  
Przejdź do kolejnego poziomu

**/room #**  
Teleport do pomieszczenia #

**/moregold**  
+ 100 Złota

**/tinymonsters**  
Osłabienie potworów

**/tinyplayers**  
Osłabienie graczy

**/insanity**  
Potwory atakują się nawzajem

**/repeat**  
Ponowne uaktywnienie ostatnio wpisanego kodu

Otrzymanie przedmiotu:

**/spawn 0**  
– Miecz +1

**/spawn 1**  
– Miecz +2

**/spawn 2**  
– Miecz +3

**/spawn 3**  
– Miecz +4

**/spawn 4**  
– Miecz +5

**/spawn 5**  
– Tarcza +1

**/spawn 6**  
– Tarcza +2

**/spawn 7**  
– Tarcza +3

**/spawn 8**  
– Tarcza +4

**/spawn 9**  
– Tarcza +5

**/spawn 10**  
– Pierścień wytrzymałości

**/spawn 11**  
– Pierścień ognia (+3 Magia ognia)

**/spawn 12**  
– Pierścień miecza (+3 miecz)

**/spawn 13**  
– Pierścień zniszczenia (+3 eksplozje)

**/spawn 14**  
– Pierścień topora (+3 Topór)

**/spawn 15**  
– Flakonik zdrowia

**/spawn 16**  
– Flakonik Mana

**/spawn 17**  
– Mikstura Siły

**/spawn 18**  
– Mikstura Magii

**/spawn 19**  
– Mikstura Życia

**/spawn 20**  
– Trucizna

**/spawn 21**  
– Klucz

**/spawn 27**  
– Topór +3

**/spawn 47**  
– Diament



Cóż za niewychowana mumia. Ja do niej wyciągam pomocną dłoń, a ona mnie maczuga



Wszyscy wiedzą, że w życiu człowieka są ważne wyższe wartości... takie jak pieniądze



Nawet podróżowanie przez lawę nie jest groźne, jeżeli masz włączone kody



## Jagged Alliance 2

Podczas gry wciśnij klawisz [CTRL], a następnie wpisz hasło IGUANA, aby uaktywnić tryb oszusta. Teraz możesz wpisywać poszczególne kody:

### Kody

[ALT]+[E]

Wszystkie jednostki i obiekty na mapie są widoczne

[ALT]+[T]

Teleport dowolnej postaci w wyznaczone miejsce

[ALT]+[D]

Uzupełnienie punktów ruchu danej postaci

[ALT]+[W]

Przełączanie dowolnej broni lub przedmiotu, znajdujących się w polu widzenia

[ALT]+[R]

Uzupełnienie amunicji wybranej broni

[ALT]+[B]

Przemieszczenie jednostki zaznaczonej kursorem

[ALT]+[O]

Zagłada wszystkich jednostek, znajdujących się w sektorze

[ALT]+[C]

Przemieszczenie cywila

[ALT]+[G]

Stworzenie nowej postaci

[ALT]+[Y]

Stworzenie robota

[STRG]+[O]

Stworzenie wielkiego robala

[ALT]+[Keypad 2]

Przemiana jednostki w robala

[ALT]+[Keypad 5]

Przemiana jednostki w gigantycznego robala

[ALT]+[Keypad 1]

Przemiana jednostki w czołg

[ALT]+[I]

Stworzenie losowo wybranej broni

[ALT]+[K]

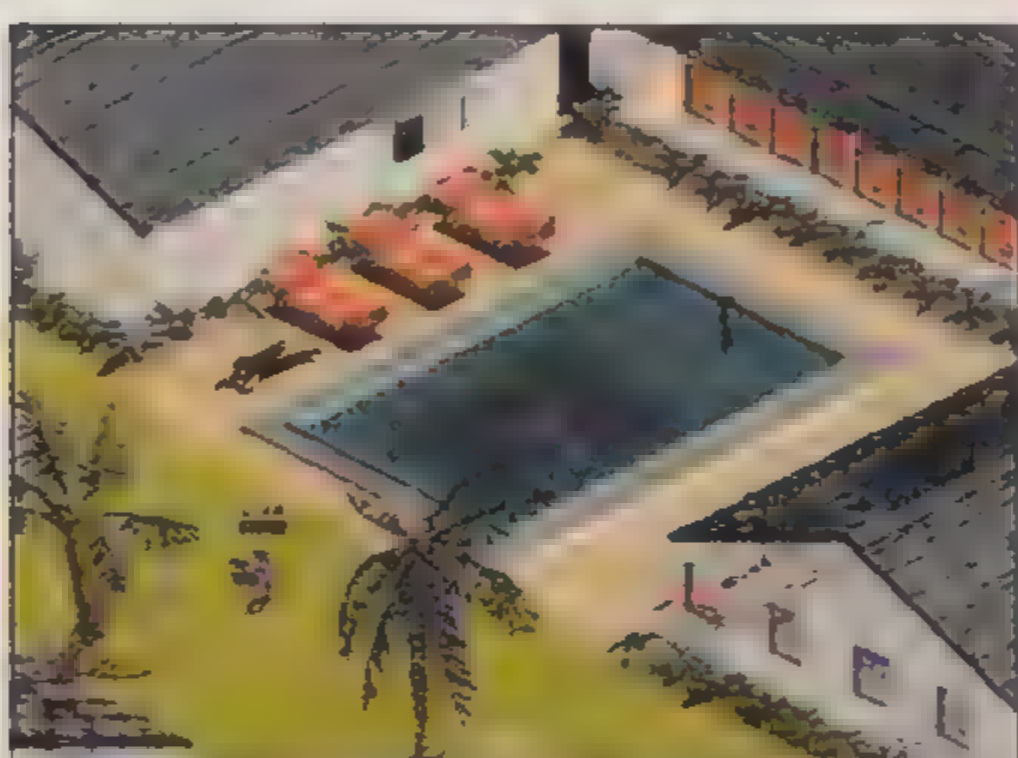
Wybuch granatu gazowego



Alt + D: czasami człowiek ma ochotę na kilka kilometrów spaceru



Zajście przeciwnika od tyłu może być trudne. Gdyby tak użyć teleportu...



Basen, słońeczko i leżakowanie. Czy tak wygląda życie czitera?

## Star Wars Episode I: Racer

Grając w SW RACER jesteś po dobrej stronie mocy, jednak na długiej drodze do zwycięstwa czeka cię wiele rozczarowań. Dlatego powinienś wiedzieć, że wpisując kody do gry, automatycznie opowiadasz się po Ciemnej Stronie Mocy. Rycerze Jedi nigdy nie kłamią. Dlatego zastanów się dobrze, zanim wpiszesz jakiegokolwiek kody i staniesz się Lordem Sith.

### Kody

Widzę, że bez kodów nie dajesz sobie rady i jednak zmieniłeś zdanie. Wejdź do serwisu w sklepiu handlarza. Podczas, gdy będziesz widział kolejne podzespoły i ich ceny, w dolnym prawym rogu ekranu pojawi się stan twojego konta. Ups! Chyba jednak masz rację, potrzebujesz i to natychmiast pieniędzy. Wystarczy, że wciśniesz na raz trzy klawisze: [SHIFT] + [F4] + [4] i dostaniesz 1000 jednostek kasy.



Po każdym wyścigu możesz wejść do serwisu Watto i podrasować Poda



Jeśli jednak okaże się, że zabraknie ci kasy na modernizację, użyj kodu



Patrząc na przyszłą karierę Anakina vel Dark Vadera można być prawie pewnym, że podczas wyścigów używał Ciemnych Kodów

# TIPSY NA ŻYCZENIE

W swoich listach często prosicie nas o kody do starszych, ale bardzo dobrych gier. Przecież niektóre przeboje są ciągle popularne. Staramy się spełniać wszystkie Wasze życzenia i dlatego wprowadzamy nową rubrykę: TIPSY NA ŻYCZENIE

W tym numerze spełniamy życzenie Kamila ze Szczecinka, który prosił nas o kody do kilku świetnych, ale nie najnowszych, gier.

### Rollcage

Wpisz w menu następujące kody:

WARPSPEEDMRSULU

Superprędkość

WRECKEDONSPEED

Dopalenie szybkości

REFLECTIONS

Mirror Mode

GIVEMESCORPIO

Liga Scorpio

GIVEMETAURUS

Liga Taurusa

JACKIMFLYING

Wysoka grawitacja

FLYMETOTHEMOON

Średnia grawitacja

BRINGMEBACKTOEARTH

Grawitacja powraca do normy

TROTTERS

Trudność eksperta

BIGANDPINK

Wysoki poziom trudności

### Commandos: Beyond the Call of Duty

Podczas gry wpisz GON-ZOOPERA. Teraz możesz używać kodów:

Shift+X

Teleport

Shift+E/Ctrl+E

Edytor misji

Shift+F1/F2/F3/F4

Tryb Wideo

Ctrl+I

Niewidzialność

Ctrl+Shift+N

Misja ukończona

Ctrl+Shift+X

Niszczy wszystko

KODY MISJI:

KXII7

Misja 2

GOH90

Misja 3

HCOAU

Misja 4

TF4AO

Misja 5

T8TSN

Misja 6

TLESF

Misja 7

TUSLV

Misja 8

### Caesar 3

Kliknij prawym przyciskiem na studni i wciśnij kombinację klawiszy ALT+K. Teraz możesz użyć następujących kodów:

ALT+V

powoduje natychmiastowe zwycięstwo

ALT+C

przyływ pieniędzy



Superszybkie wyścigi dzięki kodom będą jeszcze bardziej odlotowe



# KIEROWNICA w kawałkach

Wyobraź sobie, że siadasz w wygodnym fotelu, bierzesz w dłonie kierownicę i dodając gazu mknesz swoim nowym samochodem...

## Przyciski

- Kierownice do PC i konsol różnią się między sobą przede wszystkim liczbą przycisków
- Przyciski do PC są zazwyczaj konfigurowane przy pomocy programów, dostarczanych wraz z kierownicą. Natomiast na konsolowych kółkach zwykle znajduje się przycisk START i jeden lub dwa guziki, służące do przełączania między trybem analogowym i cyfrowym

## Pedały

- Nie są dołączane do każdego modelu kierownicy i musisz wziąć to pod uwagę podczas dokonywania zakupu. Lewy pedał zawsze służy jako hamulec, a prawy jako gaz. Pedały są produkowane w najróżniejszych kształtach, np. na obrazku obok widać dość duże, profilowane, ale często spotyka się płaskie i mniejsze. Musisz wybrać taki model, który najbardziej ci odpowiada

## Mechanizmy wewnętrzne

- Komputer musi otrzymać dokładne informacje, kiedy i jak mocno przycisnąłeś pedał. Do tego służą specjalne mechanizmy, badające siłę nacisku. Element oporowy ma zazwyczaj formę spirali. Zwija się ona tym bardziej, im mocniej przyciskasz pedał, a specjalny chip przesyła wszystkie potrzebne informacje do komputera

## Przełączniki

- W wielu kierownicach znaleźć można oprócz przycisków dwa przełączniki, umieszczone po bokach urządzenia. Najczęściej są one używane jako gaz i hamulec, w przypadku modelu, w którym nie ma dołączonych pedałów. Oczywiście niektórzy wolą ich używać

## Dźwignia zmiany biegów

- Do czego służy, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Niektóre kierownice mają ją na standardowym wyposażeniu. Dobra dźwignia powinna zachowywać się w jak najbardziej realistyczny sposób np. stawiać lekki opór przy wrzucaniu biegów. Dzięki temu można czuć się jak w prawdziwym samochodzie na torze wyścigowym

## Przyssawki

- Nie zawsze da się umocować kierownicę do blatu biurka. Dlatego niektóre urządzenia posiadają zamontowane dodatkowo przyssawki. Nie są one zwykle tak skuteczne jak pokrętła, ale zawsze pozwalają na przyłączenie kierownicy praktycznie do każdej płaskiej i równej powierzchni

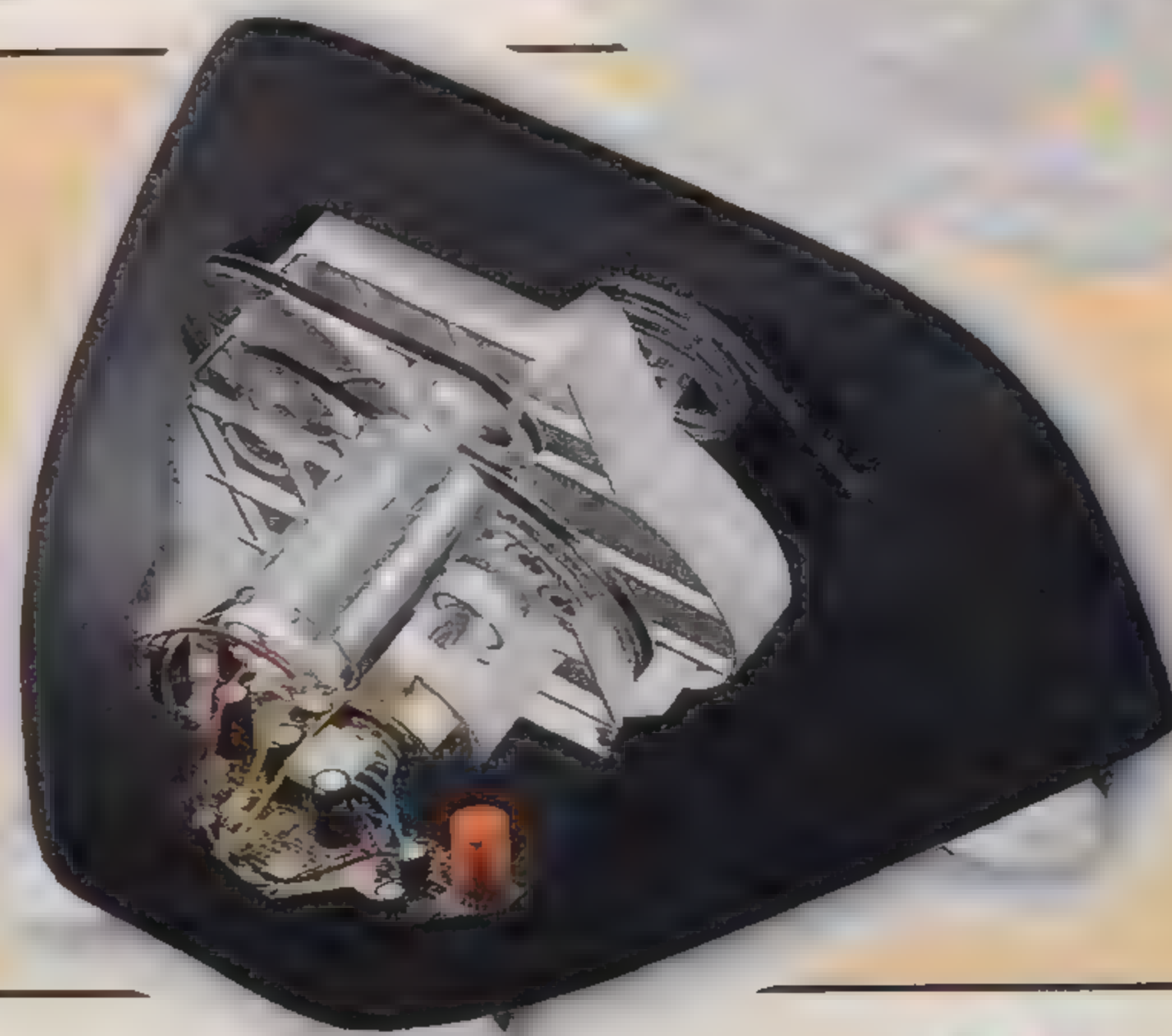
## Pokrętło

- Większość kierownic posiada mocowania, działające na zasadzie śruby. Służą one do przytwierdzenia kierownicy do blatu biurka, w celu zapewnienia jej stabilności. W niektórych urządzeniach stosuje się nieco odmienne rozwiązania, np. zaciski

## KIEROWNICA JAK ŻYWA

Kiedy jedziesz samochodem i nagle tracisz kontrolę nad pojazdem (np. na wybojach), kierownica wymyka się z rąk. Niektóre z komputerowych urządzeń też potrafią się tak zachowywać. Jest to możliwe dzięki technologii Feedback, czyli sprzężenia zwrotnego. Oczywiście gra również musi ją wykorzystywać. W środku kierownicy znajdują się niewielkie motorki. Kiedy podczas gry ma miejsce odpowiednie wydarzenie (poślizg, uderzenie w ścianę

etc.), program wysyła sygnał do urządzenia. Zostają wtedy uruchomione silniczki i nagle kierownica wraca do położenia centralnego lub stawia opór podczas skręcania. Oczywiście, gdy odzyskasz kontrolę nad pojazdem, gra wysyła kolejny sygnał i wszystko wraca do normy. Im lepiej napisany jest program, tym realistyczniej zachowuje się kierownica podczas jazdy. W ten sposób naprawdę można poczuć się jak na torze wyścigowym.





**Microsoft  
Sidewinder Precision**

**Saitek R4**

**Saitek RX 150**

# Zakrecone

## kierownice

**CLICK!  
AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy LANSER możecie wygrać kierownicę SAITEK R4 Racing Wheel do komputera PC. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Czy SAITEK jest producentem: a. sprzętu ogrodniczego, b. akcesoriów komputerowych, c. lodów?

**Właśnie doszedłeś do wniosku, że kierownica jest ci niezbędna. Idziesz do sklepu i pojawia się problem. Jakie kółko wybrać?**

**J**eśli uwielbiasz wyścigi, wiesz wszystko o Formule 1, a w twoich żyłach zamiast krwi krąży benzyna, to z pewnością przyda ci się kierownica. Nieważne czy masz PC, Playstation, czy inną konsolę – do wszystkich można dokupić odpowiednie urządzenie. Jednak pamiętaj, że taki wydatek może poważnie uszczuplić twoją kieszeń. Zanim więc wydasz pieniądze, zastanów się jakiej kierownicy naprawdę potrzebujesz i nie kupuj takiej, która nie spełni całkowicie twoich oczekiwań.

**• Z pedałami czy bez?**

Nie każdemu odpowiada ten dodatek, dlatego wiele kierownic posiada po bokach specjalne przełączniki. Poszukaj takiego właśnie „kółka”, jeśli nie lubisz używać nóg.

**• Force Feedback (Sprężenie zwrotne)**

Dzięki Force Feedback kierownica reaguje na warunki jazdy, np. drży na wybojach. Niestety, wiele gier wyścigowych nie

używa tej technologii. Z tego powodu często nie ma znaczenia czy kierownica używa Force Feedback, gdyż i tak nie będziesz korzystał z tego luksusu. Kierownica ze sprzężeniem zwrotnym przyda się przede wszystkim miłośnikom realizmu, choć ciekawi nowych wrażeń też powinni być z niej zadowoleni. Pamiętaj jednak, że FF utrudnia prowadzenie samochodu, przez co gra będzie wymagała od ciebie większych umiejętności.

**• Małe jest... praktyczne?**

Oprócz fanatyków wyścigów istnieją też gracze, którzy w takie gry bawią się od czasu do czasu. Nie oznacza to jednak, że nie przyda im się kierownica. Po co jednak zawałać miejsce w domu rzadko używanym sprzętem. Jeśli nie bardzo masz gdzie umieścić kółko, kup sobie mniejszy model. Na rynku do-

stępne są minikierownice, których nie mocuje się do stołu, lecz trzyma w jednym ręku, a steruje drugą dłonią (np. FX Racing Wheel, cena ok. 200 zł, lub PC Ultra Race za około 100 zł). Mają one oczywiście inne rozmiary i wygląd niż ich więksi kuzyni, ale za to posiadają podobne funkcje i są znacznie tańsze.

**• Dodatkowe gadżety**

Producenci akcesoriów prześcigają się w dostarczaniu coraz wymyślniejszych urządzeń. W chwili obecnej można kupić kierownicę, posiadającą nawet jedenaście przycisków. Jednak jeśli rzadko wykorzystujesz więcej niż dwa guziki, to po co ci ich więcej. Lepiej wybrać kierownicę zawierającą mniej bajerów, ale za to bardziej funkcjonalną. Zanim zdecydujesz się na zakup, zastanów się nie tylko nad tym, czy dany sprzęt spełnia wszystkie wymagania, ale też czy będziesz w stanie wykorzystać wszystkie jego możliwości. W przeciwnym razie możesz kupić urządzenie, którego jedyną funkcją będzie dekorowanie szafy.

**• Odpowiednie przymocowanie kierownicy**

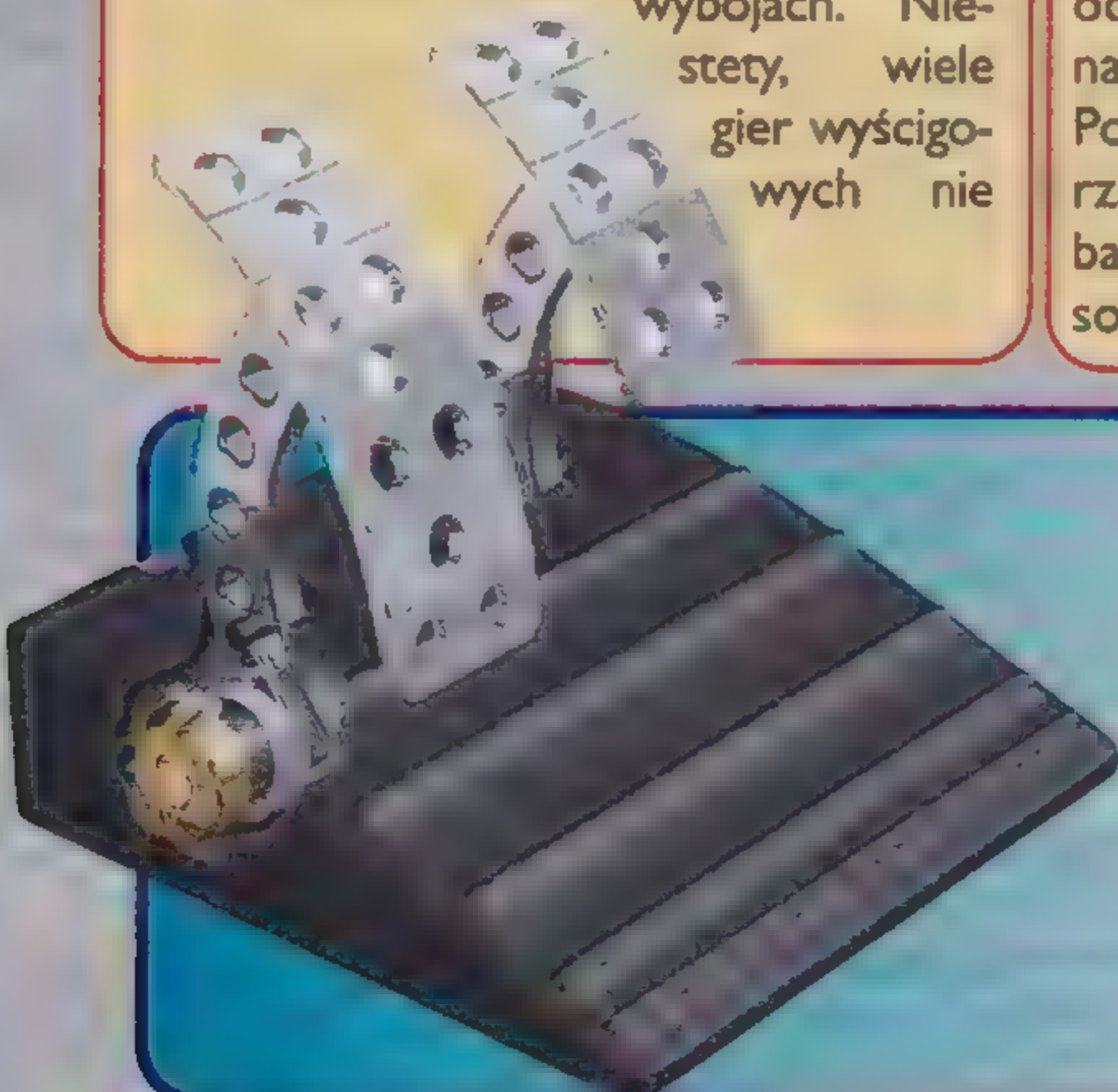
Gdy pędzisz po torze z prędkością 200 kilometrów na godzinę i właśnie zamierzasz wyprzedzić ostatniego

przeciwnika, to z pewnością nie chciałbyś, żeby kierownica właśnie wtedy oderwała się od stołu. Aby tego uniknąć, najlepiej poświęć kilka minut na jej zamocowanie jeszcze przed rozpoczęciem gry. Pamiętaj też, że przysawki nie zawsze spełniają swoją rolę. Najlepiej zamocować kierownicę przy pomocy pokrętła. W razie potrzeby możesz pomiędzy białem, a kierownicą umieścić coś twardego (np. kawałek drewnianka) i mocniej dokręcić.

**• Jak wybrać pedały**

Użycie pedałów teoretycznie powinno zwiększyć przyjemność płynącą z gry. Niestety, nieodpowiednio dobrane urządzenie może nie tylko nie pomóc, ale wręcz zepsuć zabawę. Bardzo dobre, choć niestety droższe, są pedały wykonane z metalu. Plastikowe nie są tak precyzyjne, choć jeśli nie grywasz zbyt często, to nie powinieneś odczuć tej różnicy w znaczący sposób. Warto też zwrócić uwagę, jak duży opór stawiają pedały podczas przyciskania. Niedobrze, jeśli jest on przez cały czas na takim samym poziomie, gdyż utrudnia to precyzyjne manipulowanie gazem i hamulcem. W dobrych pedałach opór podczas dociskania ich powinien stopniowo zwiększać się.

*Solidne wykonanie pedałów zapewni ci nie tylko świetną zabawę, ale i pozwoli cieszyć się kierownicą przez dłuższy okres czasu. Niestety, ta chromowana przyjemność kosztuje drożej, niż plastik...*





## Microsoft SideWinder Precision



**K**ierownica SideWinder Precision to, jak na Microsoft przystało, produkt bardzo dobrej jakości. Nawet brak Force Feedback nie jest w jakiś szczególny sposób zauważalny. W skład zestawu oprócz kierownicy wchodzi również pedały.

Do zamocowania kierownicy na biurku zastosowano specjalny mechanizm, którego skuteczność jest zadziwiająco wysoka. Nawet podczas najdłuższych manewrów urządzenie nie daje się oderwać od stołu.

Do komputera kierownicę należy podłączyć przez USB (Universal Serial Bus). Może to stanowić problem dla użytkowników starszych kompu-

terów, gdyż mogą one nie posiadać tego portu. Za to sama instalacja nie sprawia kłopotów. Uruchomienie programu obsługującego urządzenie jest również niezwykle łatwe.

Podczas gry kierownica sprawuje się nadzwyczaj dobrze. Sterowanie jest bardzo precyzyjne, a kółko kręci się z pewnym, ale nie za dużym, oporem. Jeśli puścisz je po wykonaniu skrętu, wraca do położenia neutralnego.

Na belce poprzecznej umieszczone zostało sześć przycisków i dwa przełączniki, które można dowolnie konfigurować dzięki dołączonemu programowi. Guziki zostały bardzo wygodnie rozmieszczone i można ich

używać naprawdę łatwo. Również pedały sterujące są całkiem niezłe. Co prawda nie zawsze dobrze trzymają się podłoża, ale pozwalają na precyzyjne dodawanie gazu oraz hamowanie.

Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel, pomimo braku Force Feedback, jest solidną kierownicą bardzo dobrej jakości.

PC	USB
<b>Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel</b>	
855 zł	Microsoft
Wysoka jakość produktu i precyzja działania powodują, że łatwo wybaczają się brak Force Feedback	

## Saitek R4 Racing/Force Wheel



**S**aitek R4 to kierownica przeznaczona dla bardziej wymagających graczy. Imponuje ona nie tylko wymiarami, lecz również wyglądem zewnętrznym.

W podstawę urządzenia wbudowana została dźwignia zmiany biegów. Do zestawu dołączono także pedały. Samo zamocowanie kierownicy nie powinno stanowić problemu. Trzeba tylko znaleźć nieco wolnego miejsca na biurku. Do PC urządzenie podłączane jest poprzez standardowy Game Port. R4 można spotkać w dwóch wersjach: z technologią Force Feedback (wersja Force) oraz bez niej (wersja Racing).

Kierownica została wykonana z plastiku, ale wykończenie niektórych części jest gumowe. Pedały gazu i hamulca różnią się między sobą kształtem, a ich powierzchnia jest lekko zakrzywiona. Dzięki temu można znacznie wygodniej ułożyć stopy. Na samym kółku znajdują się dwa przyciski, których funkcje można dowolnie konfigurować. W kolumnie kierownicy umieszczono dwie dźwignie, które służą do zmiany biegów, jeśli ktoś nie lubi używać standardowego drążka. Plusem R4 jest możliwość wybierania kąta nachylenia kierownicy – dostępne są trzy ustawienia.

Także opór stawiany przez pedały da się regulować.

Zarówno efektowny wygląd, jak i dostępne funkcje sprawiają, że jest to produkt wart polecenia. Prawdziwi maniacy wyścigów z pewnością nie zawiodą się na tej kierownicy, choć będą musieli zapłacić za nią nieco więcej niż za inne modele.

PC	GAME
<b>R4 Racing/Force Wheel</b>	
619 zł / 899 zł	Saitek / Lanser
Kierownica dla bardziej wymagających graczy. Dużym plusem jest wbudowana dźwignia zmiany biegów	

## Saitek RX150



**R**X150 to produkt firmy Saitek, zaprojektowany na konsolę Playstation. Czerwono-czarna kierownica robi niezwykle wrażenie. Oprócz niej w zestawie znajdują się również pedały.

Kierownica została w całości zrobiona z plastiku, dzięki czemu jest bardzo lekka. Nie sprawia jednak kłopotów podczas jazdy, a przy skręcaniu stawia pewien opór. Ponadto doskonale leży w dłoniach. Mechanizm mocujący jest dobrej jakości. Nie należy obawiać się, że kierownica zostanie oderwana od stołu. Jeżeli chesz, możesz

również używać technologii Force Feedback. Musisz jednak umieścić dwie baterie w podstawie urządzenia.

Na kółku znaleźć można sześć przycisków, dwa przełączniki oraz jeden „D-Pad”. Cztery guziki umieszczone w podstawie kierownicy są łatwo dostępne i nie sprawiają większych problemów podczas wciskania. Również oba przełączniki sprawują się bardzo dobrze. Jedyne dwa okrągłe przyciski umieszczone na górze są nieco za małe. Także pedały mogłyby być zaprojektowane nieco inaczej. Ich kąt nachylenia jest za mały i zbyt

szybko przyciskane są do samego końca.

Kierownica w kolorach czarnym i czerwonym wygląda bardzo efektownie. Dobre sterowanie i niewielka waga również przemawiają na jej korzyść. Jedyne zastrzeżenia budzą niedopracowane pedały.

PSX	
<b>RX150</b>	
339 zł	Saitek / Lanser
Ładny wygląd i względnie niska cena, to nie jedyne zalety tego urządzenia. Z pewnością warto uwagi	





**Na targach Comdex prezentowane są najnowsze osiągnięcia w dziedzinie techniki. Zgodnie z oczekiwaniami także w tym roku nie zabrakło nowinek technicznych godnych nowego milenium**

**L**as Vegas to miasto znane głównie jako jaskinia hazardu, gdzie w ciągu godziny można zdobyć prawdziwą fortunę, a następnie stracić ją po następnych pięciu minutach. Jednak niedawno maniacy komputerowi mogli znaleźć tutaj coś znacznie ciekawszego i nie mającego nic wspólnego w hazardem. To właśnie w mieście pośrodku pustyni Nevada odbyły się targi Comdex. Wzięło w nich udział ponad dwa tysiące firm prezentujących swoje najnowsze osiągnięcia w dziedzinie techniki.

Najważniejszym tematem targów był oczywiście Internet. Zdecydowana większość wystawców pokazywała programy i sprzęt, ułatwiające korzystanie z Sieci. Na targach można było znaleźć najnowsze odtwarzacze MP3 oraz kamery MPEG4, a nawet wideotelefony i kamery współpracujące z Internetem. Nie zapomniano również o urządzeniach umożliwiających przesyłanie mowy przez Sieć.

Innym ciekawym tematem była cyfrowa fotografia. Oprócz niezwykle prostych w obsłudze i stosunkowo tanich kamer dla amatorów, można było też obejrzeć prawdziwie profesjonalny sprzęt. Firma Sony zaprosiła nawet George'a Lucasa (chyba każdy wie, że to twórca „Gwiezdných Wojen”), który zapewniał, że od tej pory chce kręcić filmy tylko przy użyciu nowej technologii. Oczywiście nie każdego stać na taką kamerę, ale na targach zaprezentowano również nowinki techniczne, których cena nie przyprawiała o zawrót głowy. Mowa oczywiście o różnego rodzaju głośnikach, drukarkach czy skanerach, dostępnych we wszelkich możliwych kolorach i wykonanych z najróżniejszych materiałów.

Pewnie chciałbyś jak najszybciej zdobyć te cudenka, zamontować w swojej maszynie i sprawdzić, co da się z nich wycisnąć? Wprawdzie do Ameryki jest trochę daleko, ale uzbroj się w cierpliwość i nie trać nadziei – z małym opóźnieniem większość tych urządzeń trafi także do Polski.

# ZABAWKI



## ODTWARZACZE MP3

**P**owyżej Diamond Rio 500, który potrafi grać przez okrągłe 13 godzin na jednym „paluszku”. Podłączenie go do zwykłego PC jest dziecinnie proste. Ten odtwarzacz muzyki zapisanej w formacie MP3 można kupić w dowolnie wybranym kolorze.

**Cena:** ok. 300 dolarów



## VIDEO-TELEFON

**T**o urządzenie pochodzi z firmy LG Electronics. Posiada czterocalowy ekran, na którym wyświetlany jest obraz. Jednocześnie wbudowana kamera wysyła twoje zdjęcie w świat.

**Cena:** ok. 400 dolarów

## WIDEO W INTERNECIE

**N**ajnowsza kamera firmy Sharp pozwala na nagrywanie obrazów bezpośrednio w formacie MPEG4 i przesyłanie ich do komputera. Nareszcie można wysłać koleżce film z wakacji pocztą elektroniczną. Cudo to ma bardzo długą nazwę: VN-EZ1U Internet ViewCam.

**Cena:** około 700 dolarów



## CYFROWY WALKMAN

**M**emory Stick Walkman NW-MS7 to z kolei wynalazek Sony. Potrafi zapamiętać do 80 minut muzyki zapisanej w formacie MP3. Ponadto można go też podłączyć do cyfrowej kamery i wykorzystać do zapisywania dźwięku.

**Cena:** ok. 600 dolarów



Stanowiska internetowe to zazwyczaj jedno z najbardziej obleżonych miejsc

Jak widać, targi cieszyły się ogromną popularnością

COMDEX IntraNet: NOVE

George Lucas – twórca „Star Wars” chce kręcić filmy tylko w technologii cyfrowej

# PRZYSZŁOŚCI

## TELEFON W MYSZY

Tajwańska firma Paxphil zaprezentowała prototyp myszy telefonicznej (Speakerphone Mouse). Po bokach myszki znajdują się głośniczki i mikrofon, a dwanaście klawiszy na samej górze pozwala na szybkie wybranie numeru telefonicznego.

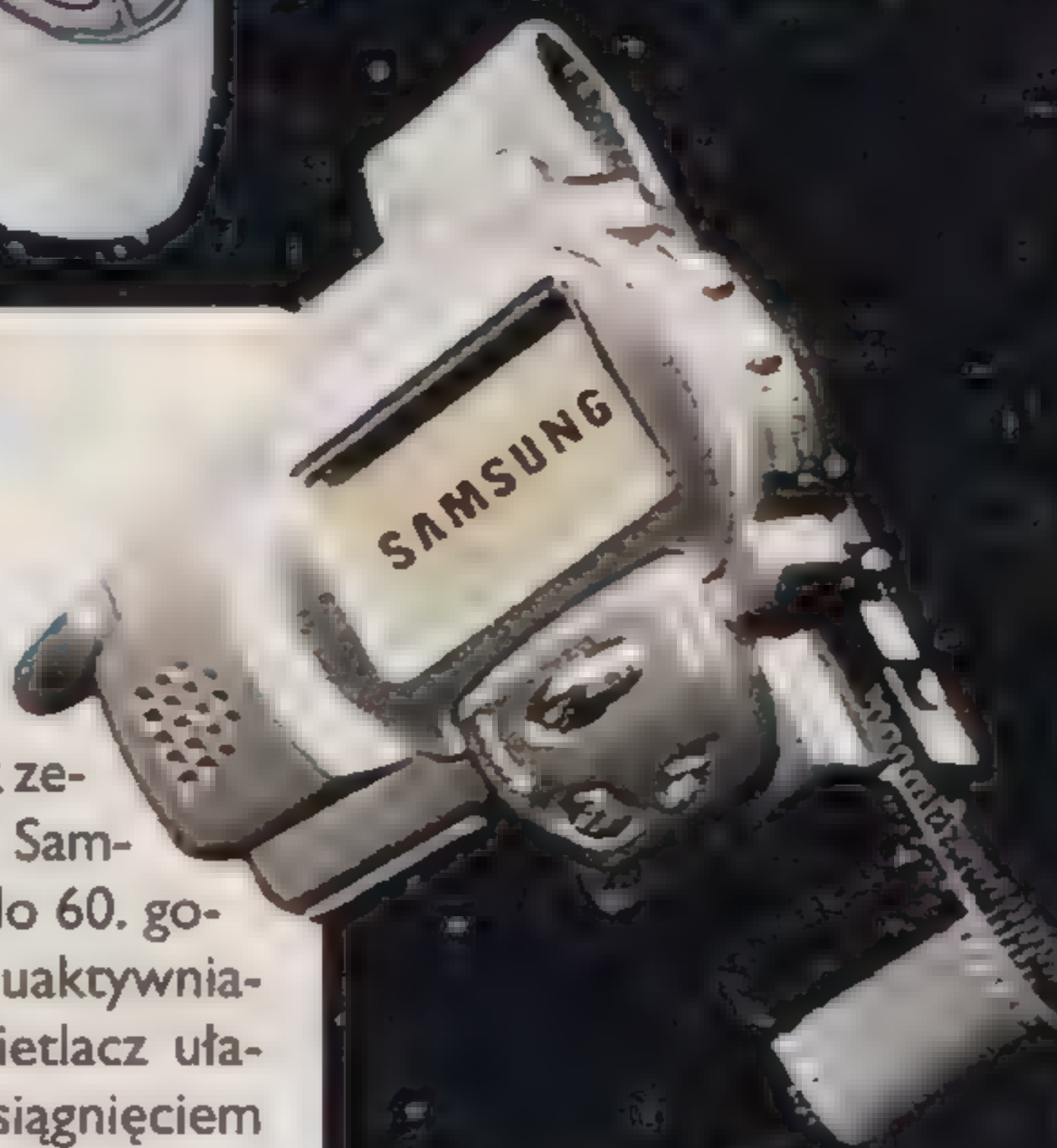
Cena: jeszcze nie znana



## TELEFON NA RĘKĘ

Watch Phone to nazwa pierwszego telefonu noszonego na rękę tak jak zegarek, opracowanego przez Samsunga. Może on pracować do 60. godzin w trybie Standby i jest uaktywniany mową! Niewielki wyświetlacz ułatwia posługiwanie się tym osiągnięciem techniki.

Cena: ok. 1200 dolarów



## PRZENOŚNA NAGRYWARKA

Click! Właśnie tak nazywa się najnowsze dzieło firmy Iomega pozwalające na kompresowanie programów i nagrywanie ich na specjalne dyski. Podłączenie go do komputera nie powinno stanowić większego problemu. Dyskietka o pojemności 40 MB ma kosztować około 10 dolarów.

Cena: ok. 200 dolarów



## VOODOO ATAKUJE

3dfx po raz pierwszy przedstawił karty graficzne najnowszej generacji Voodoo4 oraz Voodoo5. Karta Voodoo5 6000 AGP zawiera 4 chipy graficzne VSA-100 i posiada na pokładzie aż 128 MB pamięci.

Cena: ok. 600 dolarów



## GŁOS W INTERNECIE

To zmyślne urządzenie nazywa się VoicePod i potrafi nagrywać dźwięki w formacie Wav oraz wbudowywać je w dokumenty tekstowe. W ten sposób można wysłać kolegom list z niespodzianką. Na rynek wypuszcza je firma Altec Lansing.

Cena: ok. 100 dolarów



## GŁOŚNIKI

Nareszcie komputer zacznie wyglądać weselej. Głośniki w kształcie diabełka i aniołka wyprodukowała tajwańska firma Eupa Tech, a te w kształcie dyni – Branch Company Office. Wszystkie posiadają moc 160 Wat.

Cena: ok. 30 dolarów





# Pierwsza pomoc dla PC

Twój ukochany PC nie zawsze działa tak jak powinien? Aby radość z jego posiadania nie zamieniła się we frustrację, postanowiliśmy ci kilka dobrych i sprawdzonych porad

Co nam dziś dolega? Windows? Bez paniki, zaraz się tym zajmiemy...

**P**ołączyć kable i oddać się zabawie – to marzenie każdego, kto dostaje nowy komputer. Jednak nie zawsze komputer już od początku funkcjonuje bez zarzutów, tak jak obiecywał sprzedawca. Najprawdopodobniej zapewniano cię, że urządzenie jest kompletnie przygotowane do działania. Niestety, nie zawsze jest to prawda. Nie oznacza to jednak, że czeka cię wykonanie szeregu skomplikowanych czynności, nim wreszcie uruchomisz swojego PC. Windows potrzebuje niekiedy jedynie drobnego zabiegu, żeby pracować optymalnie. W tym artykule znajdziesz porady pomocne przy najczęściej zdarzających się awariach. Oczywiście nie wszystko musisz robić osobiście. Jeśli źle ustawione funkcje uniemożliwiają korzystanie z komputera, a jego skonfigurowanie należy do zakresu obowiązków dostawcy, możesz domagać się od niego wywiązania się z wcześniejszych ustaleń.

## 1. Nie ma Windows?

**W**iększość PC sprzedawana jest obecnie wraz z systemem operacyjnym Windows. Po uruchomieniu komputera na ekranie powinien pojawić się pulpit Windows. Jeśli tak się nie stało, możliwe, że sprzedawca dostarczył ci program na płycie CD, ale nie zainstalował go na twardym dysku.

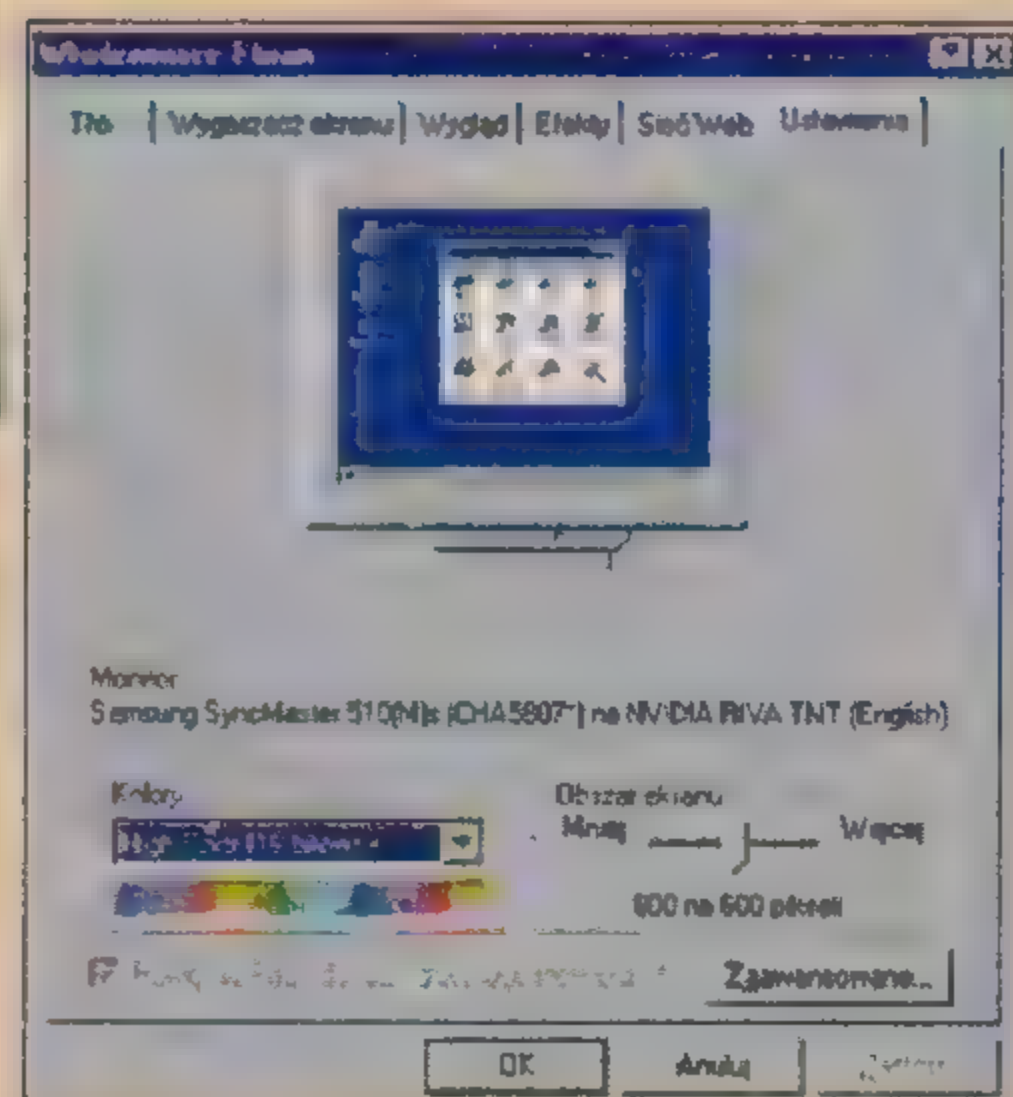
- W trybie DOS (czarny ekran, biała czcionka) wpisz komendę *DIR* i wciśnij [ENTER]. Jeśli na uzyskanej liście nie pojawił się katalog *C:\WINDOWS*, oznacza to, że system ten nie jest zainstalowany. Najczęściej nie jest również zainstalowany sterownik dla napędu CD-ROM. Jeżeli instalacji systemu miał dokonać sprzedawca, powinien wywiązać się z zobowiązań. Jeśli nie – zainstaluj z dyskietki obsługę CD-ROM, a następnie system Windows z płyty CD.

- Może się również zdarzyć, że Windows w czasie uruchamiania „zawiesza się”. W tej sytuacji pomocny może się okazać tryb bezpiecznego uruchamiania.

- Przy „zawieszonym” ekranie wciskasz na komputerze przycisk Reset (jeśli go nie masz, lub nie działa, wyłącz i ponownie włącz komputer). Poczekaj do ukazania się napisu „Uruchamiam Windows” i naciśnij klawisz „F4”. Wybierz tryb bezpiecznego uruchamiania i wciśnij [Enter]. Windows wystartuje z minimalnymi ustawieniami, obsługą myszy oraz w trybie graficznym VGA 640x480.

- Kliknij na pulpicie prawym przyciskiem myszy i wybierz z listy „Właściwości”. Na zakładce „Ustawienia” przy „Obszarze ekranu” ustaw 640x480 pikseli i zapamiętaj te ustawienia naciskając „OK”.

- Uruchom ponownie komputer i spróbuj ustawić wyższe rozdzielczości ekranu: 800x600 czy 1024x768 pikseli.



By zmienić rozdzielczość ekranu, wybierasz „Właściwości – Ustawienia”



## 2. Brak dźwięku?

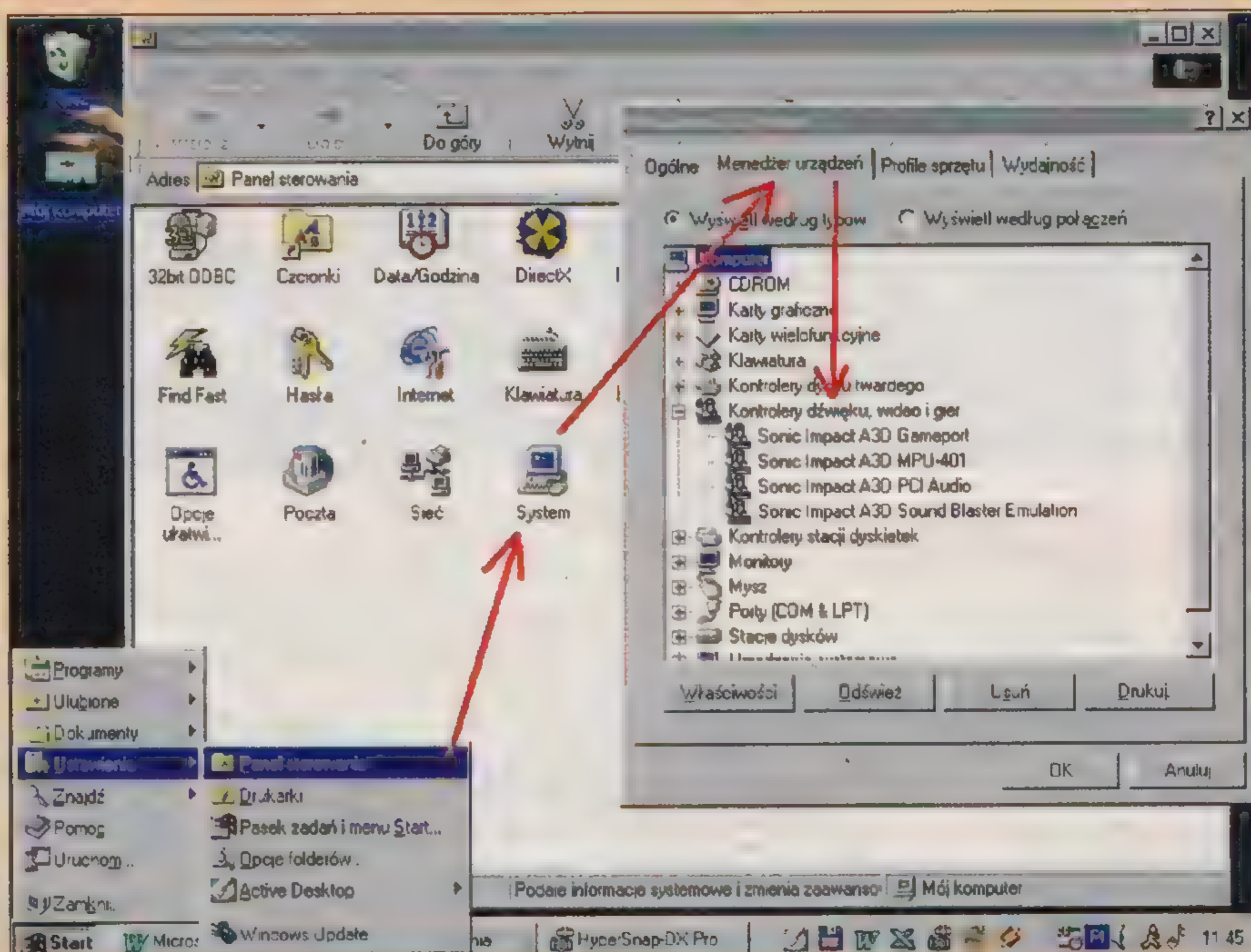
**W**iele części komputerowych, jak choćby karta dźwiękowa, potrzebuje sterowników Windows, które powinien dostarczyć producent. Jeśli sterowniki takie nie są zainstalowane, karta może źle funkcjonować lub wręcz w ogóle nie działać.

- Czy tak właśnie jest dowiesz się z „Menedżera urządzeń” w „Panelu sterowania – System” (kliknij prawym przyciskiem myszy na „Mój Komputer” i wybierz „Właściwości”). Błędne ustawienia będą zaznaczone wykrzyknikiem, a nierozpoznane – znakiem zapytania.

- Kliknij dwukrotnie lewym przyciskiem myszy na nieznanym urządzeniu i na zakładce „Sterownik” wybierz „Aktualizuj sterownik”.

- W ukazującym się okienku wybierz „Dalej >”. Potem zaznacz opcję „Poszukaj lepszego sterownika niż ten, którego aktualnie używa urządzenie (Zalecane)” i kliknij „Dalej >” co doprowadzi cię do wyboru napędów. Sterowniki otrzymałeś bądź na płycie CD-ROM, bądź na dyskiecie. Umieść zatem odpowiedni nośnik w napędzie i zaznacz jego przeszukiwanie (umieszczenie znaczka w krateczce).

- Uwaga: niektóre sterowniki można zainstalować poprzez uruchamianie specjalnych plików, które znajdują się na dyskiecie czy płycie ze sterownikami. Sprawdź czy nie ma tam plików o nazwach: install, start, setup, z rozszerzeniem .bat, .exe, .com. Może masz również instrukcję do karty, w której opisany jest sposób jej instalacji.



Strzałki pomogą ci znaleźć informację o statusie zainstalowanych urządzeń. Podczas szukania błędów interesują cię jedynie miejsca ze znakami zapytania i wykrzyknikami

## 3. Kłopoty z obrazem?

**N**iekiedy ekran Windows nie wygląda tak, jak powinien. Obraz ucieka w bok, bądź jego wielkość jest nieodpowiednia. Może to być spowodowane faktem, że monitor nie został poprawnie wykryty.

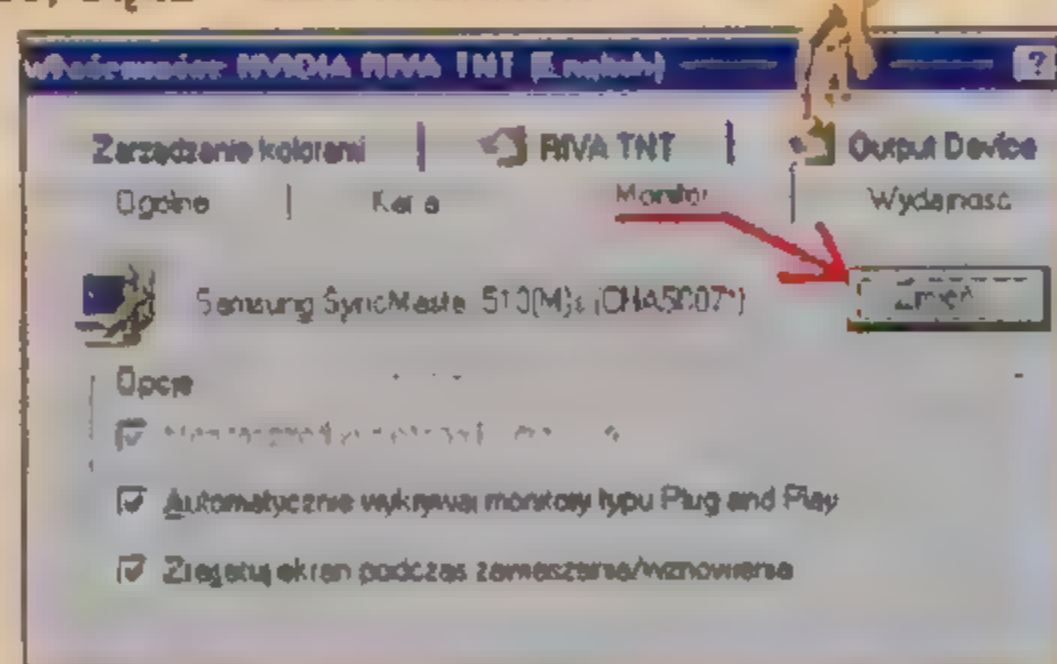
- Kliknij prawym klawiszem myszy na desktopie i wybierz „Właściwości”. Następnie na zakładce „Ustawienia” kliknij „Zaawansowane” i na zakładce „Monitor” na opcję „Zmień”.

- Podobnie jak przy porady dla karty muzycznej korzystamy z „Poszukaj lepszego sterownika niż ten, którego aktualnie używa urządzenie (Zalecane)”. Sterownik dla monitora powinieneś znaleźć na dyskiecie, bądź na płycie CD-ROM.

- Po przejściu procesu instalacji zgodnie z ukazującymi się na ekranie poleceniami, konieczne będzie ponowne uruchomienie Windows. Jeśli ekran wtedy zawiesi się, oznacza to zbyt wysoką rozdzielczość, bądź częstotliwość odświeżania. Co wtedy zrobić? Radę znajdziesz

w drugiej części pierwszego punktu tego artykułu. Częstotliwość odświeżania ustawić można we „Właściwości: Ekran”, na zakładce „Ustawienia” pod „Zaawansowane”, zakładka „Karta”.

- Uwaga: jeśli nie otrzymałeś płyty CD lub dyskiety dla swojego monitora, powinieneś zapytać w sklepie o odpowiedni sterownik. Jeśli bowiem ustawisz w Windows niewłaściwy typ monitora, twoja karta graficzna może uszkodzić monitor.



Jeśli monitor nie został automatycznie rozpoznany, sam możesz wykonać odpowiednie czynności

## 4. Drukarka strajkuje?

**K**omputer posiada złącza (porty) szeregowo i równoległe. Jeśli nie są one aktywne, urządzenia takie jak zewnętrzny modem czy drukarka nie będą działały.

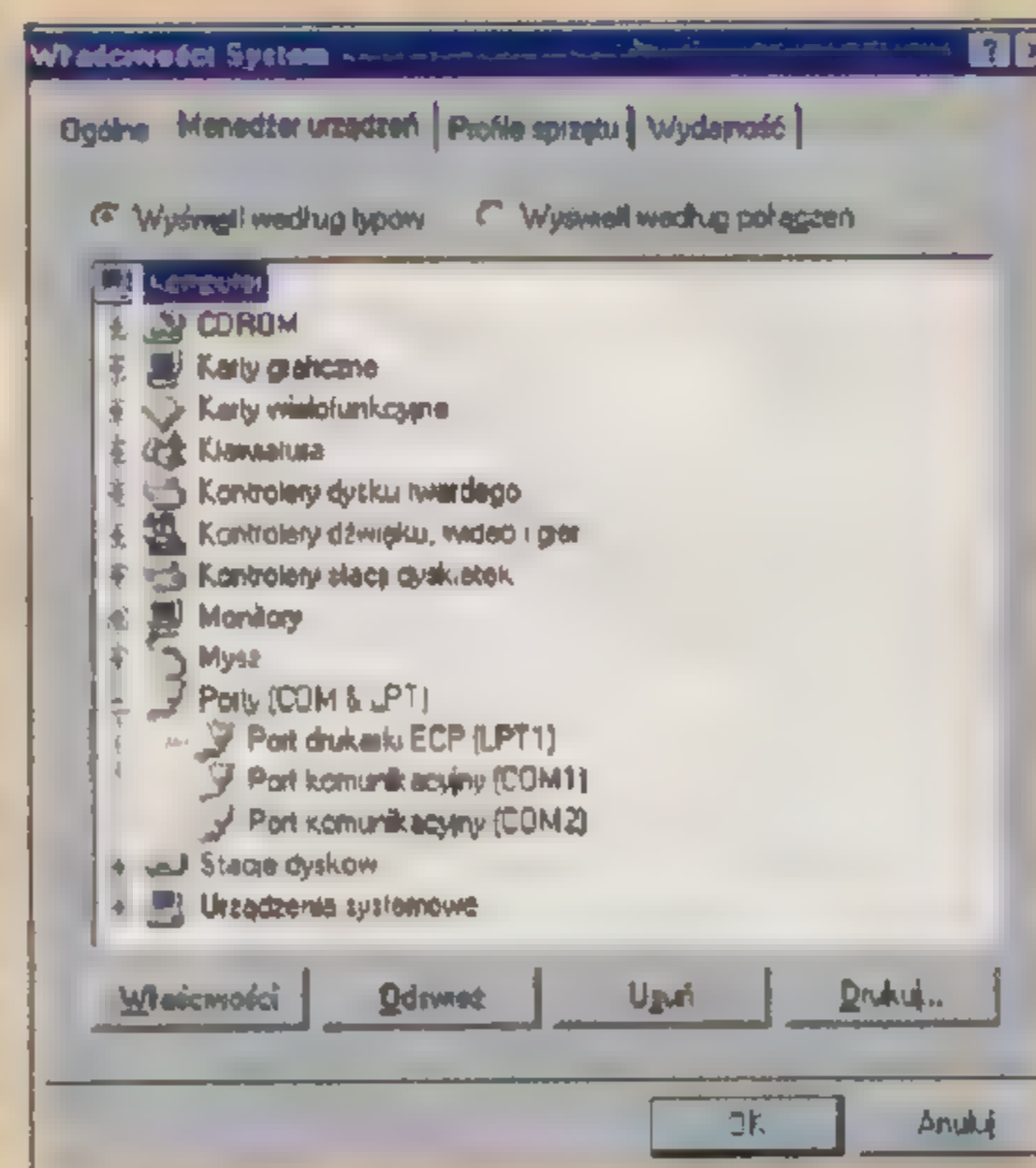
- Złącza aktywuje się w BIOSie komputera. Na przykład w Award-BIOS w „Integrated Peripherals” należy wybrać opcję „Enabled”.

Podobnie rzecz się ma z innymi złączami, takimi jak USB.

- Zmiany w BIOS-ie wymagają jednak pewnego doświadczenia, gdyż niewłaściwe wartości mogą nawet uszkodzić PC. Sprawdź zatem najpierw w instrukcji płyty głównej, w jaki sposób wchodzi się do BIOS-u (przeważnie należy przycisnąć „Del” w czasie startowania komputera). BIOS zwykle jest dokładnie opi-

sany w instrukcji i powinieneś tam znaleźć wszystkie niezbędne informacje.

- Po podłączeniu złącz w BIOS-ie i uruchomieniu komputera, Windows powinien automatycznie zainstalować je w systemie, dzięki czemu będziesz mógł podłączać do nich urządzenia peryferyjne.



Menedżer urządzeń pozwala ci sprawdzić czy złącza zostały uaktywnione. Do portu LPT podłącza się drukarkę, a do złącza COM między innymi modem

## 5. Gdzie się schowała myszka?

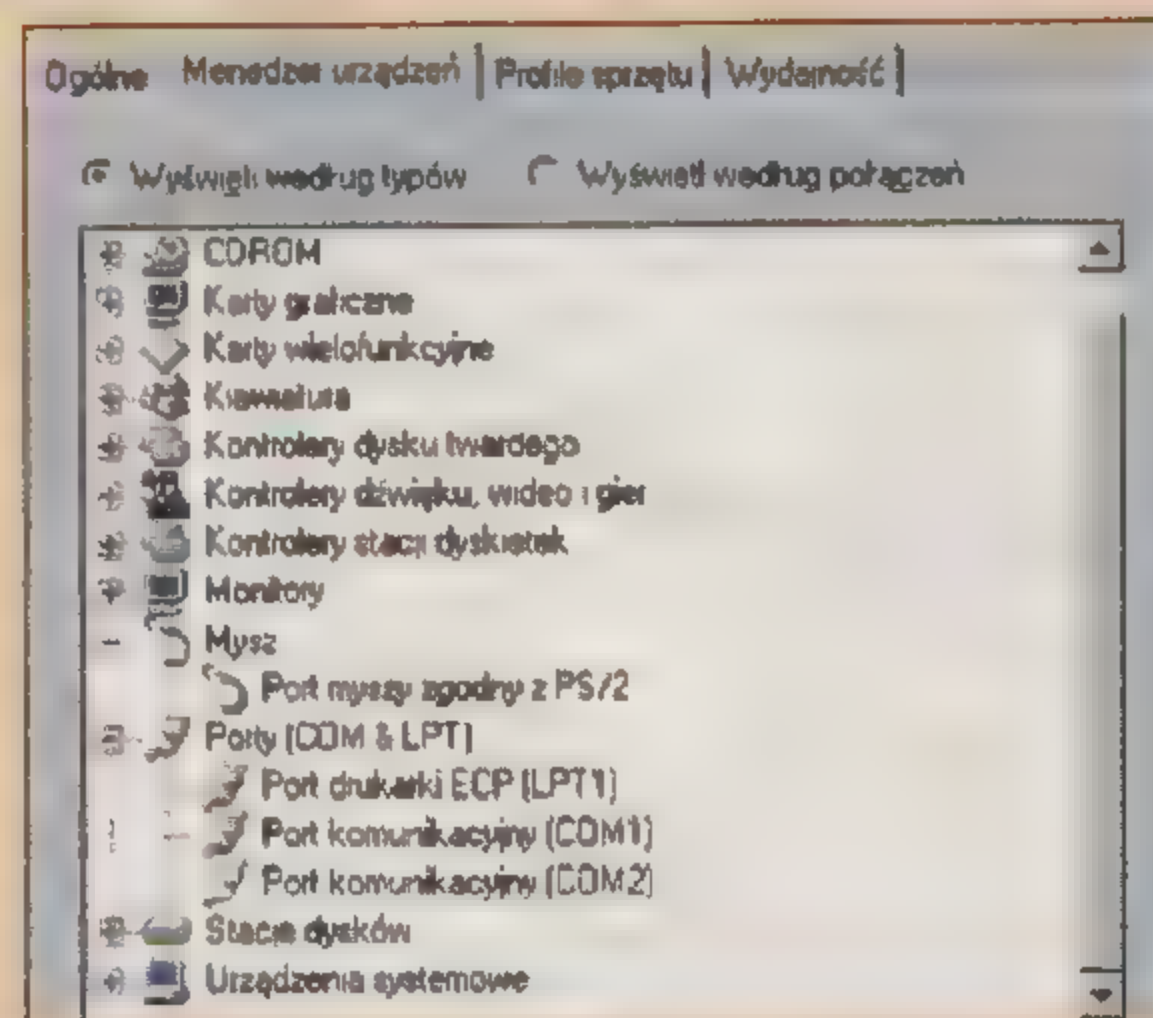
**W**iększości nowych komputerów myszka podłączana jest do złącza PS/2. Identyczne złącze ma również klawiatura i dlatego może się zdarzyć, że omyłkowo podłączono je odwrotnie. Wtedy przy uruchamianiu komputera wyświetlony zostanie komunikat o braku myszki. Nie pozostaje zatem nic innego, jak

wyłączyć komputer, zamienić wtyczki i ponownie go uruchomić. Teraz już wszystko powinno dobrze działać.

- Przy okazji: aby zamknąć Windows nie używając myszki, należy nacisnąć na klawiaturze kombinację klawiszy Alt i F4. Następnie kursorami wybrać opcję „Zamknij” i wcisnąć [Enter].

- Czasami, mimo zainstalowanych sterowników, komputer nie reaguje na ruchy myszki. W takiej sytuacji, korzystając z klawiatury, wejdź w „Panel sterowania - System” i po prostu... usuń myszkę. Komputer po restarcie zainstaluje ją na nowo i wszystko powinno wrócić do normy.

Obecnie mysz podłącza się do złącza PS/2, dzięki czemu zwalnia się dodatkowy port COM





**Posiadanie własnej strony WWW stało się dzisiaj tak popularne jak wizytówki.**

**Szukasz nowych znajomych?**

**Odwiedź ich strony w Sieci! Chcesz innym opowiedzieć o sobie? Przygotuj własną stronę i umieść ją w Internecie! Dzięki nam zajmie ci to tylko parę minut...**

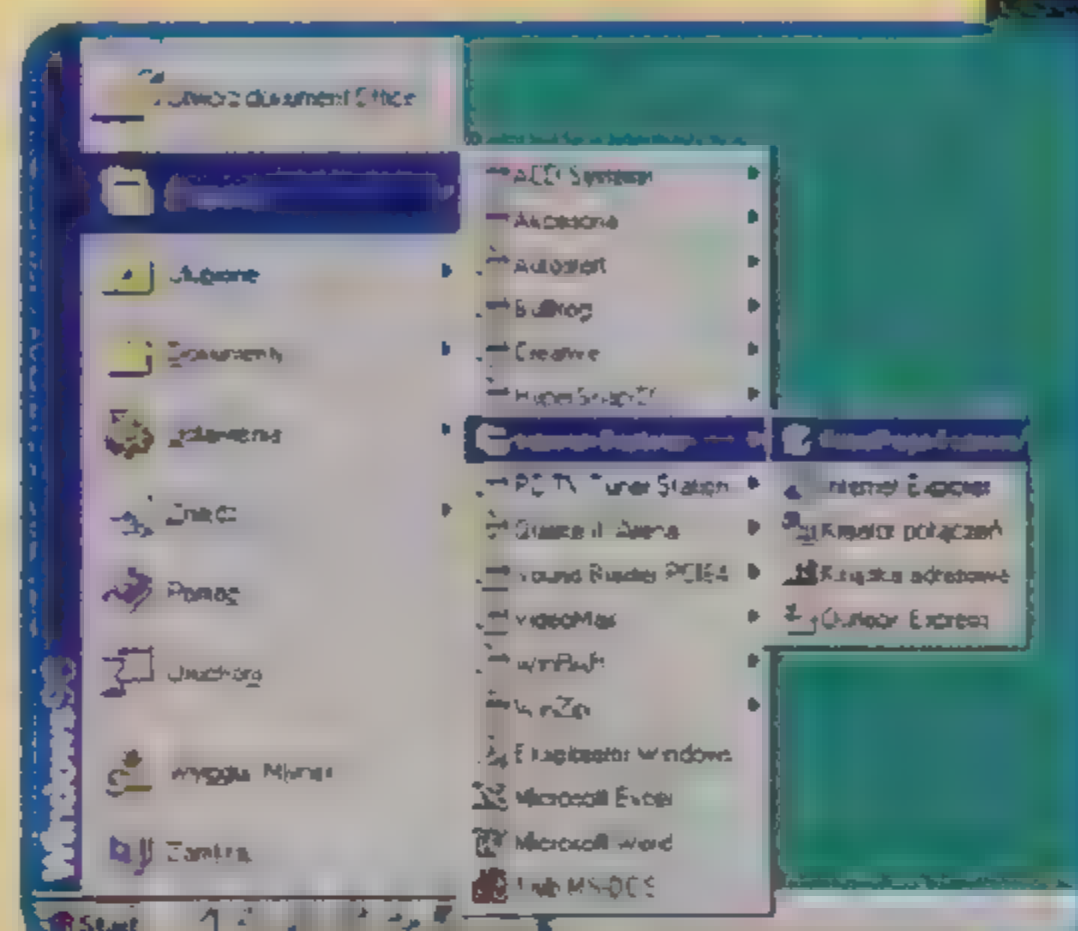
## NARZĘDZIA MASZ JUŻ POD RĘKĄ...

Jakie narzędzia potrzebne są do zaprojektowania stron WWW? Niezbędny będzie FrontPage Express lub inny edytor stron WWW. FPE jest okrojona wersja FrontPage – profesjonalnego programu do tworzenia stron WWW. Jednak jego zaletą jest fakt, że jest instalowany w systemie Windows 95/98 razem z przeglądarką internetową Internet Explorer 4.0 lub nowszą. Dlatego przy minimalnych nakładach finansowych, korzystając z łatwych w użyciu funkcji FrontPage Express, można tworzyć dosyć ładne strony WWW. Dzięki temu programowi możesz też wstawiać na stronę obrazki stworzone przez siebie lub wybrane z ulubionych kolekcji albo otwierać

istniejące strony WWW bezpośrednio z Internetu i oglądać występujące na nich dodatkowe efekty specjalne. Program FrontPage Express znajdziesz w START / Programy / Internet Explorer / FrontPage Express. Kiedy uruchomisz program, FPE automatycznie stworzy nowy dokument. Możesz go zamknąć, gdyż nie będzie potrzebny.

Skieruj kursor myszki na górną belkę i utwórz nowy plik. Będziesz miał do wyboru kilka opcji, ale wybierz „Kreator osobistej strony sieci Web”. Uruchomi się wówczas kreator, który zadając ci pytania, będzie automatycznie tworzył stronę WWW. Kiedy zakończysz pracę z kreatorem, ujrzysz gotową

stronę WWW. Co prawda ciągle trochę surową, ale teraz będziesz mógł ozdobić ją dopracowując szatę graficzną.



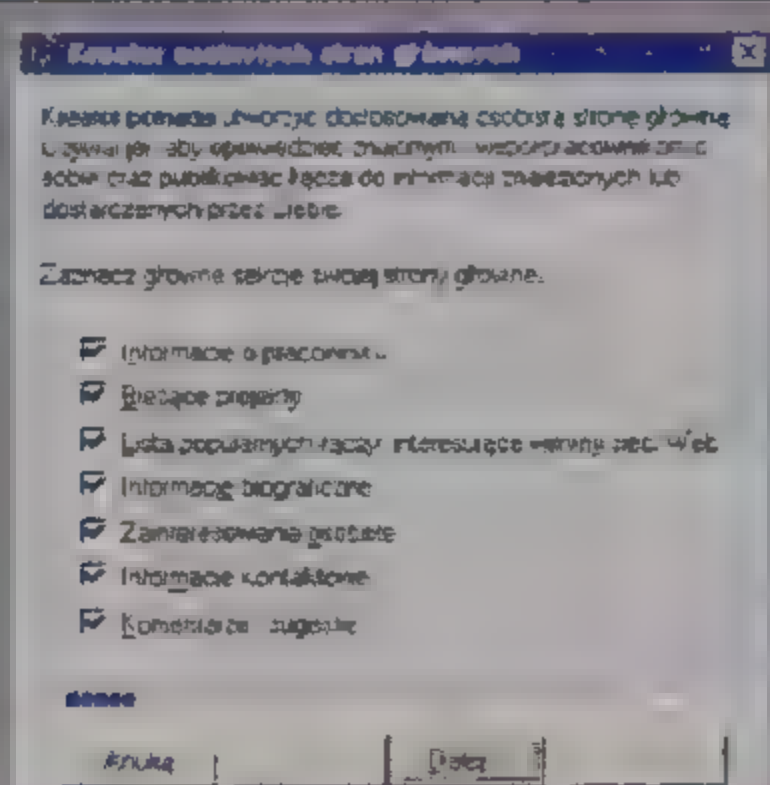
Do stworzenia pierwszej strony WWW wystarczy FrontPage Express

## PROSTE LATWEGO POCZĄTKI...

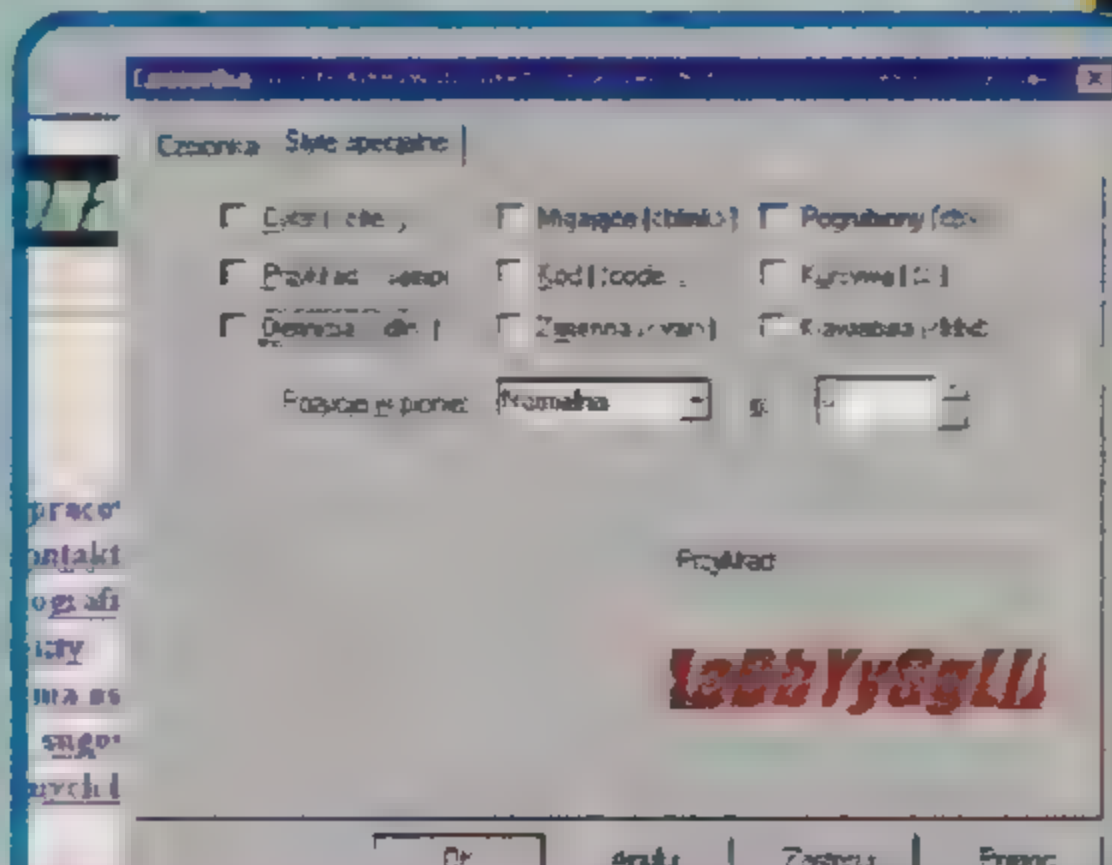
Na początku nagraj dokument pod nazwą „index.htm” w nowo utworzonym katalogu, w dowolnym miejscu na swoim komputerze. Jest to standardowa nazwa strony głównej. Jeśli nazwa będzie inna, witryna nie będzie poprawnie działała w Internecie. Teraz kiedy masz już prawie gotową stronę, przydałoby się trochę kosmetyki. Klikając prawym przyciskiem myszki w dowolnym miejscu twojego dokumentu, uaktywnisz krótkie menu. Wybierając „Właściwości strony” otwierasz zakładkę, na której znajduje się kilka istotnych informacji dotyczących strony. Przede wszystkim wpisz nazwę strony, następnie w dolnej części, w rozwijanym menu, należy zmienić kodowanie liter na Środkowo-europejskie ISO 8859-2 i wtedy

polskie literki będą miały ogonki (ą, ł, ę, ś). Można tu również zmienić kolor tła lub podstawić jako tło gotowy rysunek. Pamiętaj! Wszystkie rysunki, które wstawisz na stronie WWW muszą znajdować się w twoim nowo utworzonym katalogu. Zanim zaczniesz zmieniać właściwości czcionki, musisz zapisać stronę WWW informacjami.

Nazwy rozdziałów, które stworzyłeś wcześniej, można dowolnie zmieniać w zależności od potrzeby. Kiedy już zdecydujesz się jak je nazwać, zajmij się wypełnieniem rozdziałów informacjami. Gotowy tekst możesz potem dowolnie przekształcać i modelować. Zmiana czcionki, jej koloru, kształtu, stylu lub dodanie dodatkowych efektów, jest bardzo proste i daje fantastyczne efekty.



Kreator przeprowadzi cię przez cały proces tworzenia strony WWW



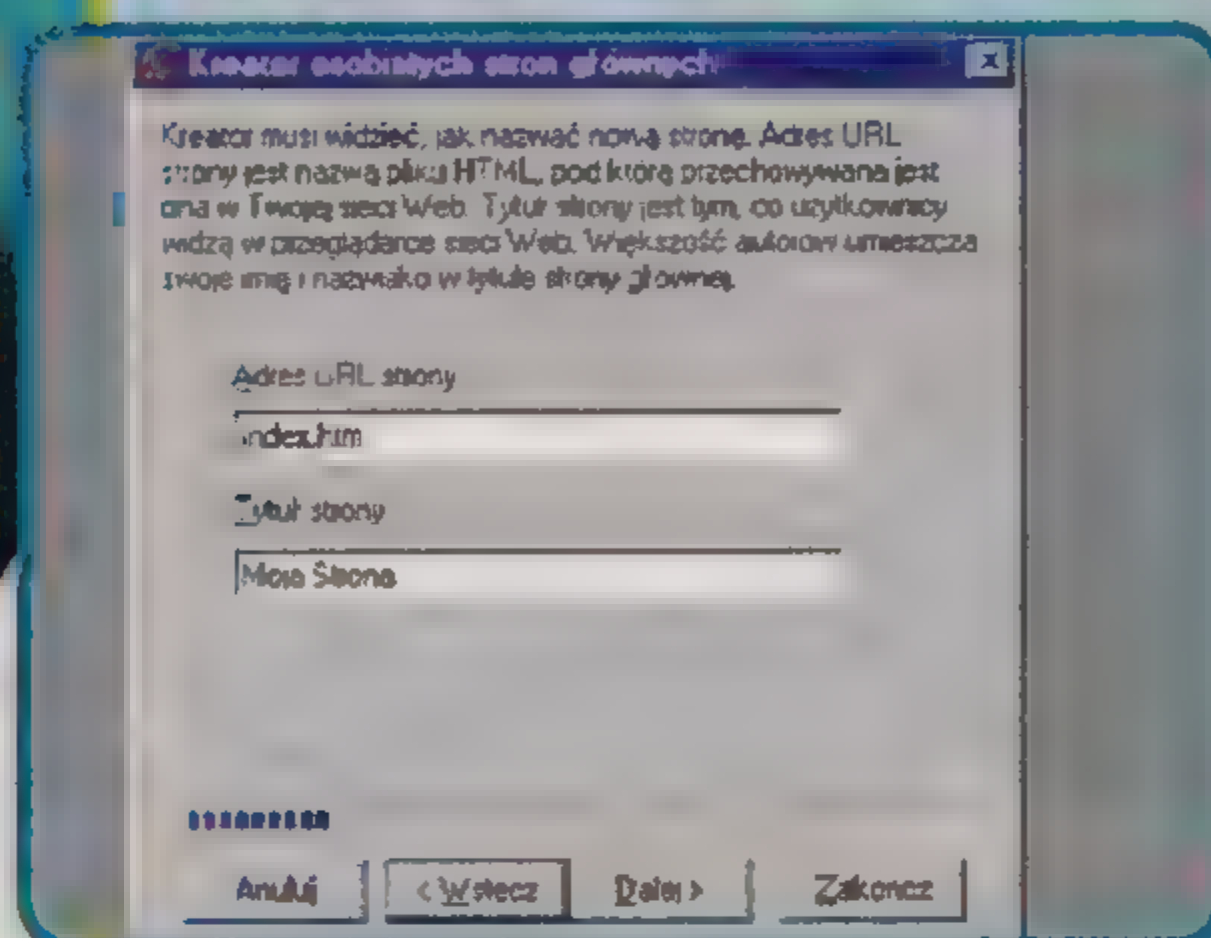
Możesz użyć każdej czcionki dostępnej w Windows. A więc – do dzieła!



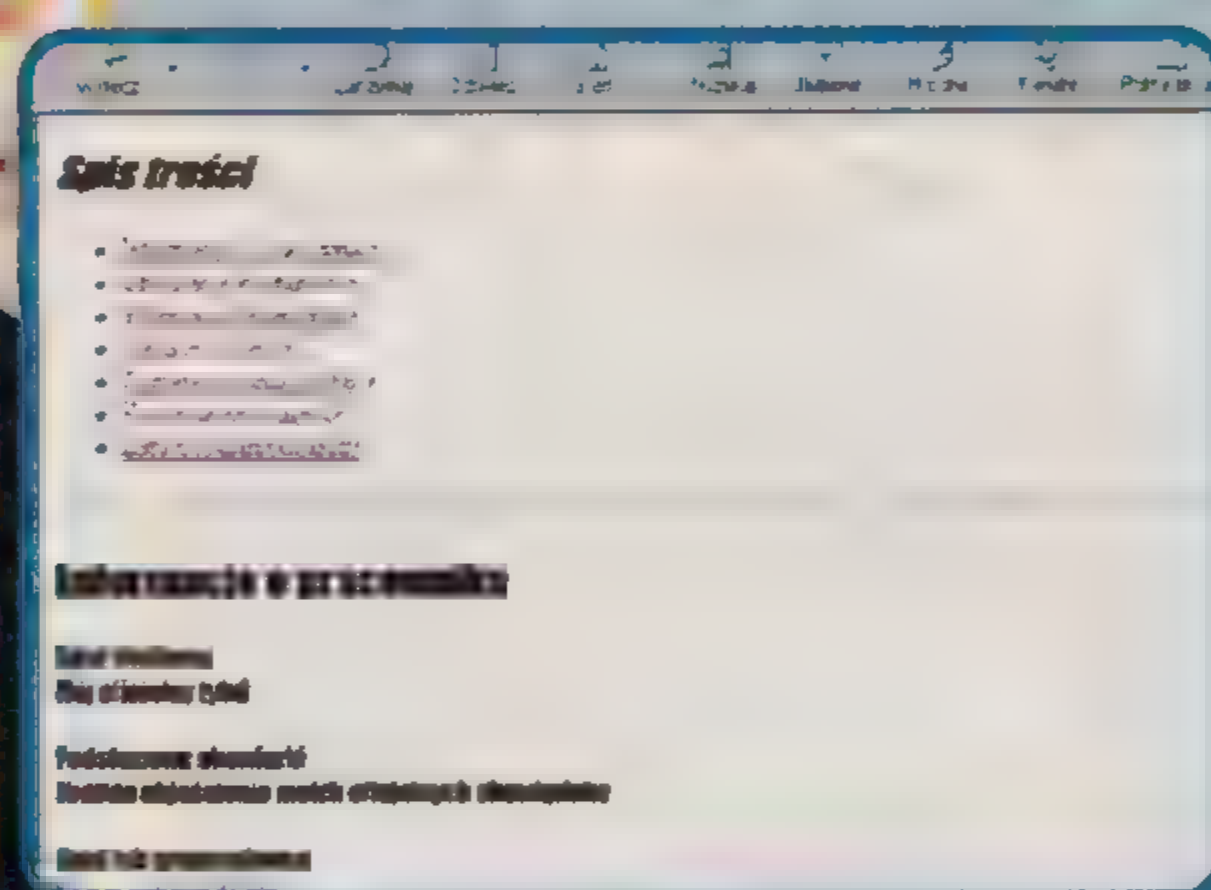
# IC STRONĘ WWW?

## OSTATNIE POPRAWKI I...

**W** górnej części ekranu znajduje się belka z ikonkami – należy się z nią zapoznać,

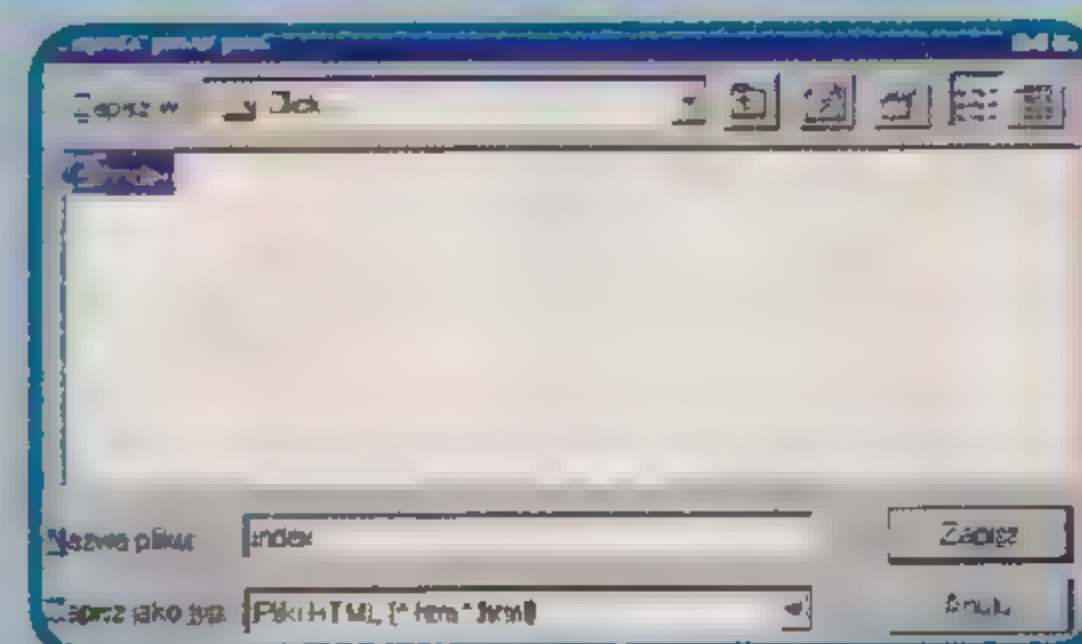


Pamiętaj, aby główna strona WWW nazywała się index.htm



Hurra! Masz swoją pierwszą stronę!

ponieważ znajdują się tam podstawowe narzędzia do projektowania strony WWW. Połowa z nich przypomina ikonki z edytora tekstu Microsoft Word z pakietu Microsoft Office, dlatego jeśli znasz choć trochę ten program, nie będziesz miał problemów z FrontPage Express. Po najechaniu kursorem myszki na pasek z ikonkami wyświetli się nazwa i funkcja ikony. Jeżeli w dalszym ciągu nie będziesz pewien do czego ona służy, zawsze można użyć pomocy, w której opisano funkcje i zasady działania poszczególnych narzędzi. Kiedy dopeścisz wszystkie małe i duże elementy twojej nowej strony, powstanie gotowa witryna internetowa, którą możesz otworzyć i obejrzeć w przeglądarce oraz zobaczyć efekt końcowy. W tym celu otwórz katalog, w którym zapisałeś stronę „index.htm”, najedź kursorem myszki na dokument i kliknij dwukrotnie. Wówczas zobaczysz swoją stronę WWW w przeglądarce. Dopiero teraz będziesz mógł podziwiać działanie niektórych efektów, ponieważ w programie do tworzenia witryn są one niewidoczne. Wszystkie linki, czyli odnośniki do innych



Po zakończeniu pracy nie zapomnij zapisać stworzonych stron na dysku, gdyż inaczej cała praca pójdzie na marne

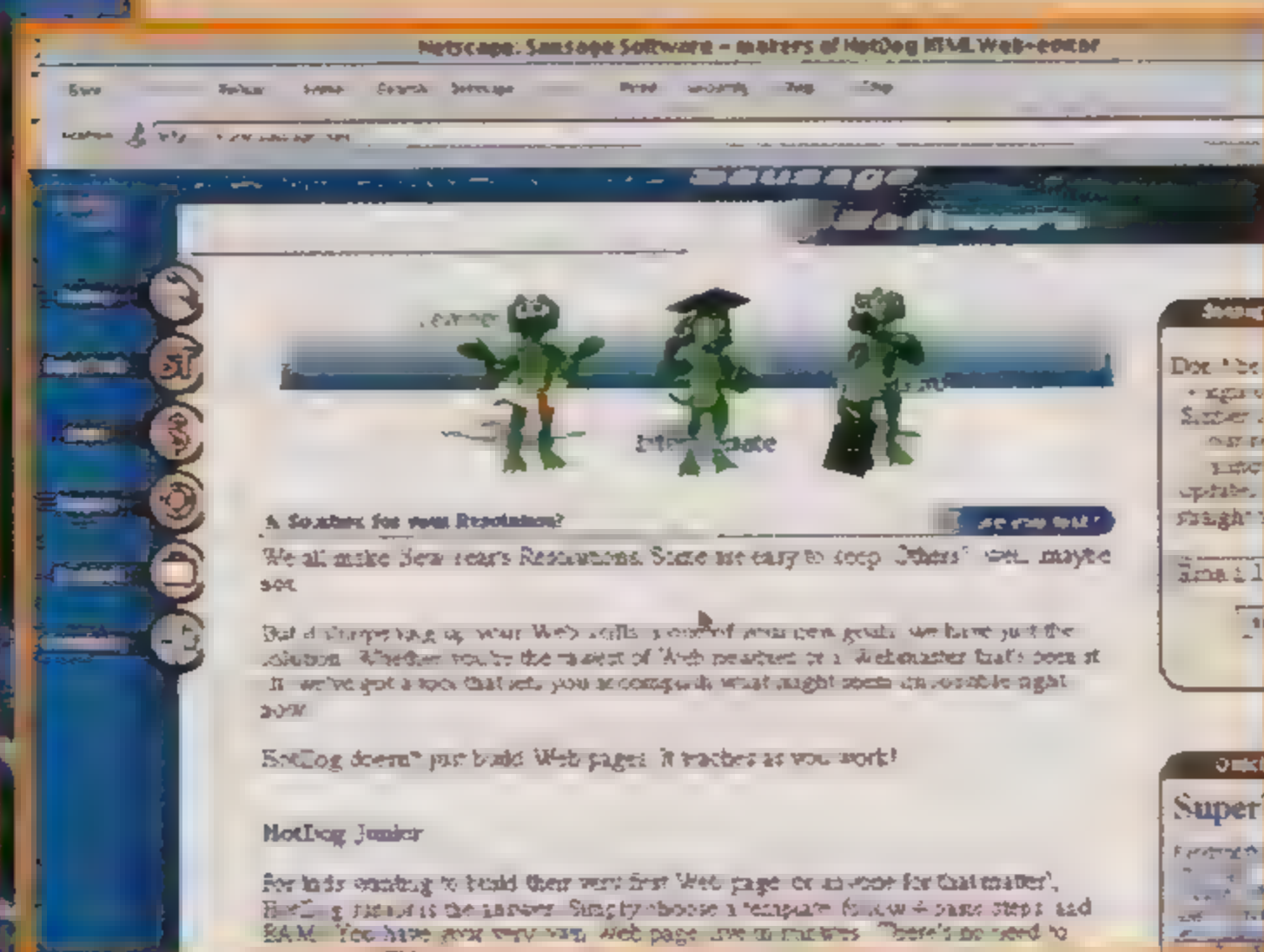
stron WWW, podświetlone są na niebiesko (można to zmienić). Kiedy najedziesz na nie myszką, kursor zmienia się w pięść, która oznacza, że link jest aktywny i po jego kliknięciu otworzy się inny rozdział strony WWW. Zapoznaj się dokładnie ze strukturą strony i jeżeli stwierdzisz, że coś wymaga poprawek, po prostu otwórz „index.htm” w programie FPE i zmień to. Gratulacje! Twoja strona jest gotowa. Teraz połącz się z Internetem i wejdź na jedną ze stron, która udostępnia miejsce na serwerach za darmo. Może to być na przykład „http://kki.net.pl”. Jeśli wpiszesz w wyszukiwarce hasło „darmowe konta”, wyświetli ci się lista serwerów, na których możesz umieścić swoją stronę WWW. W każdym takim miejscu znajdziesz szczegółowe informacje, krok po kroku objaśniające, jak umieścić nowo powstałą stronę w Sieci.

## CO DALEJ?

FrontPage Express i Netscape Composer (pochodzący z pakietu Netscape) są darmowymi programami do projektowania stron WWW i zawierają tylko podstawowe narzędzia. Jeżeli zachce ci się do zaprojektowania własnej strony i spodobało ci się to, powinieneś zapoznać się z możliwościami profesjonalnego oprogramowania dostępnego w sklepach, np. Adobe GoLive, FrontPage 2000. Programów do tworzenia stron jest bardzo wiele. Zasada ich działania jest podobna, a projektowanie przy ich pomocy nawet jeszcze prostsze. Wynika to z tego, że profesjonalne programy posiadają biblioteki z gotowymi projektami stron i poszczególnymi elementami, np. przyciskami, animacjami i obrazkami. Przy pomocy takich programów robienie strony jest bardzo proste.

## SKARBY Z SIECI

Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz znaleźć tam wiele programów przydatnych do robienia stron WWW. Część z nich dostępna jest za darmo. Poza tym na wielu serwerach znajdują się biblioteki specjalnie przygotowanych obrazków, dźwięków lub nawet wzory całych stron. Z tych wszystkich skarbów możesz korzystać budując swoje własne strony. Obok znajdziesz kilka adresów, od których możesz zacząć poszukiwania potrzebnych ci elementów w Sieci.



A tu znajdziesz Hot Doga... – jeden z lepszych edytorów WWW (<http://www.sausage.com>)



Jeśli szukasz innych programów do tworzenia stron WWW, zajrzyj na <http://tucows.it.pw.edu.pl>



Coś dla zawodowców. Program Adobe GoLive to potężne narzędzie! (<http://www.adobe.com>)

Tekst: Piotr „Młotek” Młyński, Zdjęcia: Roman Job



# HAKERZY

Hakerzy pojawili się razem z komputerową rewolucją i wykorzystując swoją wiedzę oraz nieprzeciętne zdolności szybko zaczęli siać postrach

## Prawda i Mity

**H**akerzy są ostatnio równie modnym tematem, jak sam Internet. Często ludzie ci przedstawiani są jako symbol zagrożenia, jakie niesie Sieć i skomputeryzowanie życia społeczeństwa.

Na tworzenie mitu hakera duży wpływ mają także filmy, które przedstawiają go jako genialnego młodego romantyka, występującego przeciwko nudnej i uporządkowanej rzeczywistości. Hasło haker wielu osobom kojarzy się też z przemysłowymi terrorystami, którzy niszczą systemy i kradną pieniądze z kont banków. Skąd taka opinia? Zapracowali na nią m.in. sławni hakerzy, którzy przerabiali witryny internetowe znanych firm i instytucji. Jedną z ofiar takich działań padła także witryna polskiego Centrum Informacyjnego Rządu, z której można było połączyć się ze stroną „Playboya”...

### KORZENIE HAKERA

Same słowo haker wywodzi się z angielskiego, gdzie oznacza człowieka karczącego korzenie. Nie widzisz związku z komputerowymi piratami? Po prostu praca w obu zawodach jest równie żmud-

## Prawo i hakerzy

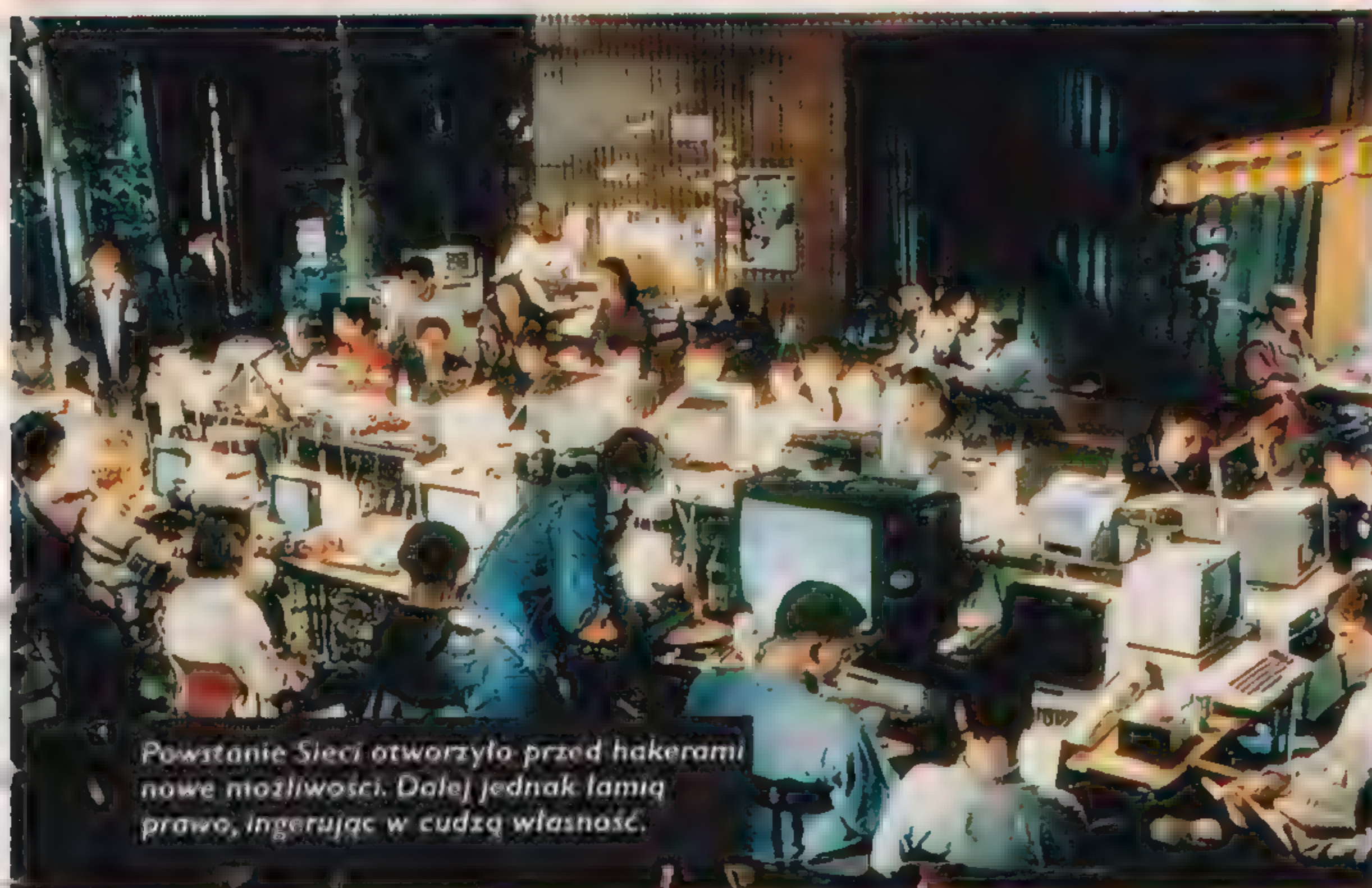
Polskie prawo na razie jest stosunkowo łagodne dla hakerów. Za podłączenie się do sieci komputerowej bez upoważnienia lub za łamanie zabezpieczeń grożą 2 lata więzienia. Jednak za podobne przestępstwo, związane ze szpiegostwem na rzecz innego państwa, grozi nawet 8 lat! Karę do 3 lat pozbawienia wolności można otrzymać zaś za niszczenie lub usuwanie danych. Dla porównania w USA za takie same prze-

stępstwa można dostać 5 lat, a za internetowe szpiegostwo nawet 10! Kara ta może zostać podwojona, jeśli oskarżony był już kiedyś karany za podobne przestępstwa.

Mylisz, że prawo w USA jest bardzo surowe? Zdecydowanie nie opłaca się być hakerem dopiero w Chinach. Dwaj ryzykanci, których złapano na włamaniu do Banku Komercyjnego Chin, zostali bowiem skazani na karę śmierci, którą wykonano!

Oto zdjęcie z pokazu sztuki hakerstwa, który odbył się na jednym z targów sprzętu komputerowego. Jak widać, hakerzy to zwyczajni ludzie





Powstanie Sieci otworzyło przed hakerami nowe możliwości. Dalej jednak łamią prawo, ingerując w cudzą własność.

na i mozolna. Właściwie nie istnieje dokładna definicja, określająca kim jest haker. **Wszyscy zgodni są co do jednego: hakerzy to ludzie, włamujący się do systemów komputerowych.** Ta część ich działalności jest najbardziej znana, ale nie ograniczają się oni tylko do samych włamań, dlatego za najtrafniejszą uważana jest definicja zawarta w słowniku Longmana: „haker to ktoś, kto jest w stanie wykorzystać lub modyfikować informacje zgromadzone w cudzych komputerach”.

## GWIZDKI I INTERNET

Mówi się, że hakerów stworzyła Sieć. Pojawili się oni jednak w Stanach Zjednoczonych już pod koniec lat 70, kiedy jeszcze nie istniał Internet, a komputery zupełnie nie przypominały obecnych cudów techniki. **Wtedy właśnie John Draper odkrył, że gwizdki dołączane do pudełek chrupek Captain Crunch wydają dźwięki o częstotliwości 2600 Hz, która jest używana przez centrale telefoniczne do przełączania rozmów.** W ten sposób przed pierwszymi hakerami stanął otworem świat darmowych połączeń. W latach 80, wraz z przejściem central na systemy cyfrowe i utworzeniem ARPAnetu – protoplasty Internetu, pojawiły się nowe i ekscytujące wyzwania. Połączenie świata pajęczyną Internetu umożliwiło globalną komunikację i w zasadzie nieograniczone możliwości wyszukiwania



Oto ujęcie z filmu o hakerach. Tak naprawdę wirtualnego włamywacza za rękę nie złapiesz, ale możesz złokalizować jego komputer

błędów i luk w systemach komputerowych. Powstały pierwsze BBS (Bulletin Board System), tablice informacyjne, dzięki którym przy pomocy modemu można było wymieniać informacje, oraz magazyny hakerskie, takie jak „2600” czy „Phcrack”.

Obecnie hakerzy stali się naprawdę popularni i często budzą strach, zwłaszcza wśród administratorów Sieci. Mimo że ich celem jest często tylko zmierzenie się z samym sobą i sprawdzenie własnych możliwości, to zawsze jednak naruszanie cudzej własności jest przestępstwem. Oczywiście innym tematem są działania tzw. krakerów (ang. craker - dziadek do orzechów, tłuczka), czyli elektronicznych wandalów, których celem jest niszczenie systemów i włamywanie się w celu kradzieży informacji.

## WYWIAD

Z **Michałem Kłodziejczykiem, specjalistą d/s bezpieczeństwa systemów komputerowych, rozmawia Rafał Werczyński**



### ❓ KOGO MOŻNA NAZWAĆ HAKEREM?

! Jednym osiągnięciem wielu osób, podających się za hakerów, jest ściąganie z Internetu oprogramowania, pozwalającego włamać się na dowolny system, czy innego programu lub gry. Dokonać tego może jednak każdy, kto choć trochę zna angielski i ma dostęp do Internetu. W Sieci z łatwością można znaleźć przecież specjalne programy i szczegółowe opisy takich sztuczek. Prawdziwy haker jest wybitnym fachowcem i do wszystkiego dochodzi sam. Przed włamaniem się do konkretnego systemu, miesiącami bada jego „dziury” na własnym komputerze. Włamań nie dokonuje z chęci zysku, tylko z pobudek czysto ambicio-nalnych. Hacking to swoisty pojedynek intelektualny.

### ❓ CZY W POLSCE JEST WIELU HAKERÓW?

! W Polsce jest wielu tzw. potencjalnych hakerów – ludzi, którzy posiadają olbrzymią wiedzę fachową i bez przeszkód mogą ją wykorzy-

# Najstydniejsi hakerzy

**JOHN DRAPER** – pseudonim Captain Crunch – praojciec wszystkich hakerów. To on odkrył, że gwizdek dołączany do chrupek umożliwia darmowe połączenia telefoniczne.

**KEVIN MITNICK** – Guru hakerów. Popęłił jeden błąd: włamał się do komputera Shimomury. Wielokrotnie leczony z uzależnienia komputerowego, obecnie odsiaduje wyrok za liczne straty spowodowane swoją działalnością.

**TSUTOMU SHIMOMURA** – Niegdyś haker, obecnie światowej klasy ekspert w dziedzinie zabezpieczeń. To on namierzył Mitnicka.

**ANTHONY ZBOLARSKY** – z pochodzenia Polak. Odsiadując wyrok za nielegalne rozprowadzanie Nintendo, włamał się (z więzienia!) do komputera Pentagonu.

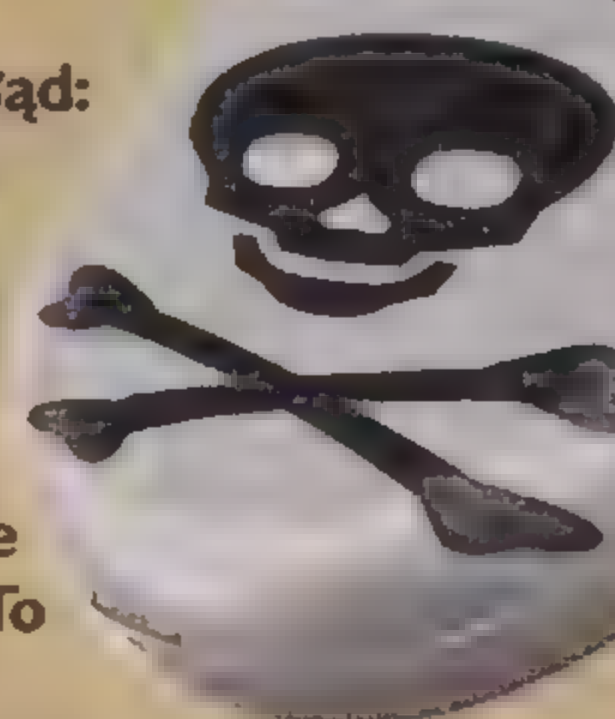
**ROBERT TAPPMAN MORIS** – napisał program, łamiący kody zabezpieczeń kont osobistych na Uniwersytecie w Berkeley i przez to spowodował spore zamieszanie w całych Stanach oraz straty przekraczające 200 tys. dolarów.

**EHUD TENENBAUM** – pseudonim Analizer – ma 18 lat i pochodzi z Izraela. Należy do grupy Enforces, która specjalizuje się we włamaniach do rządowych serwerów.

**SUSAN THUNDER** – jedyna kobieta w tym towarzystwie. W życiu miała dwie namiętności: komputery i systemy Pentagonu!

**KEVIN POULSEN** – specjalista od połączeń telefonicznych, przejmując linie stacji radiowych „wygrał” między innymi dwa Porsche i wycieczkę na Hawaje.

**WŁADIMIR LEWIN** – Rosjanin, w 1994 roku przelał 11 mln. dolarów z siedziby Citibanku w Nowym Jorku na fikcyjne konta w Finlandii i Izraelu. W ten sposób pobił swoisty rekord.



## Hakerzy w Polsce nie mają czasu

stać jako hakerzy. Jednak bardzo często pracują oni w dużych firmach komputerowych i najwzyczajniej nie mają czasu na hacking. A jak już mówię: „prawdziwe włamywanie” nie jest zajęciem dochodowym, gdyż przeprowadza się je tylko w celu udowodnienia własnej wyższości intelektualnej.

### ❓ JAK OCENIASZ ZABEZPIECZENIA POLSKICH SYSTEMÓW KOMPUTEROWYCH PRZED WŁAMANIAMI?

! Niestety, w Polsce panuje olbrzymia ignorancja tego rodzaju zagrożeń. Większość firm, nawet tych dużych, zatrudnia niewystarczającą ilość administratorów. Normalnie administratorów jest kilku, kilkunastu, ew. kilkadziesiąt. Ich zadaniem jest stały nadzór nad systemem oraz zapewnienie ciągłej pracy i aktualizacja systemu albo programów. Występuje podział na administratorów sieci (osprzęt sieciowy, przydzielanie adresów), administratorów serwerów, administratorów baz danych, administratorów aplikacji, a w końcu specjalistów od bezpieczeństwa. W Polsce mamy bardzo ubogą infrastrukturę komputerową, szczególnie jeśli chodzi o placówki państwowe i publiczne, które nie są obecne w Sieci. W USA czy krajach Unii Europejskiej wszystkie potężne firmy, banki, wojsko czy policja są ze sobą połączone w celu wymiany danych. Tam też znajduje się tzw. „żywy pieniądź”, który przyciąga lu-

dzi, działających wbrew regułom, co stanowi duży problem. W Polsce – póki co – można tylko włamywać się na serwery internetowe.

### ❓ JAKIE BYŁY NAJWIĘKSZE WŁAMANIA DOKONANE W NASZYM KRAJU?

! Najstydniejsze były ataki na serwery NASK, Centrum Informacji Rządu i TPSA. Wszystkie polegały na podmianie oficjalnej strony WWW. Takie włamania, choć spektakularne, są bardzo proste i nie tak groźne jak ataki na bazy danych firm, banków czy urzędów. Dlatego też nigdy nie wyciągnięto sankcji wobec ich sprawców.

### ❓ CZY HAKING MA PRZYSZŁOŚĆ W POLSCE?

! Zapewne będzie coraz więcej wybitnych fachowców w dziedzinie systemów operacyjnych i zabezpieczeń. Mam tu na myśli wszystkie te dzieciaki, które dziś niemalże od przedszkola buszują po Internecie. Dziś hacking jako taki, nie stanowi jeszcze w Polsce poważnego problemu, gdyż jego skutki są niezbyt groźne. Problem zacznie się wtedy, gdy przez Sieć „popłyną” pieniądze i dane wagi państwowej. Wtedy na pewno pojawi się wielu pseudohakerów, pracujących na rzecz różnych grup przestępczych. Przecież dużo bezpieczniej jest okraść bank, siedząc wygodnie w fotelu, niż wtargnąć do pilnie strzeżonego budynku, gdzie kręć się dziesiątki osób, i wywieźć pieniądze ciężarówką.



# GRY rządzą w Hollywood

Jeden z głównych bohaterów filmu TOY STORY, od fioletowych stóp aż do okrągłej głowy, zrobiony jest na komputerze i prezentuje się wręcz rewelacyjnie

Specjaliści od filmów w Hollywood od lat kierują się jedną żelazną zasadą. Zajmują się tylko tym, co może szybko odnieść sukces i przynieść duże pieniądze. Niedawno odkryli nową inspirację: gry komputerowe

**D**zisiaj za zupełnie normalne przyjmuje się, że nowa dziewczyna takiej postaci, jak James Bond (Christmas w „Świat to za Mało”), wygląda jak żywe uosobienie Lary Croft z TOMB RAIDERA. Także jeden z największych kasowych przebojów poprzedniego roku, MATRIX, niezmiennie przypomina grę akcji. Obecnie świat filmu czerpie natchnienie również z gier komputerowych. Jednak droga na szczyt w Hollywood nie

była łatwa. Przykład pierwszych filmów, które poruszały temat komputerów, świadczył o zupełnym niezrozumieniu tego nowego trendu. Komputery uważane były za zagrożenie, za inteligentne maszyny, które łatwo mogą wyrwać się spod kontroli słabego człowieka. Najlepszym przykładem takiego sposobu myślenia były „Gry Wojenne” z 1983 roku. Komputer był w nich przedstawiony jako zagrożenie dla ludzkości, które udało się

powstrzymać tylko dzięki potęgze ludzkiego umysłu (czyli grze w kółko i krzyżyk...). Wtedy jeszcze nikomu się chyba nie śniło, żeby zrobić film oparty na grze komputerowej. Władcy Hollywood z dystansem odnosili się do dopiero rozkwitającego przemysłu związanego z grami. Na ich stosunek na pewno duży wpływ miał niski stopień rozwoju rynku gier komputerowych. Sporo czasu musiało minąć zanim nie tylko chcieli robić filmy, związane tematycznie z takimi produktami, ale również nauczyli się, w jaki odpowiedni sposób podchodzić do tego tematu. Podobno niedługo ma być nakręcony przeboj akcji DUKE NUKEM 3D. Oto jak daleko zaszły gry komputerowe...

## Super Mario Bros.

Dopiero dzięki tej po sukcesie „Gry wojennej”, przeliceni postanawiają podjąć krok dalej. Powstaje film oparty na wydanej na wiele platformi sławnej serii o Braciach Mario. Już sama taka decyzja była dużym sukcesem, skoro producenci odważyli się na całego projektu niezbyt poważnej. Film miał być banalny i niezbyt oporną fabułą. Jego zaletą miało być bardzo kolorowa i kłopotliwa (jak żywcem przezielenia i ekranu monitora) oraz obfite symbole sympatycznych hydraulików, imię Mario. Niestety, film, którego fabuła ograniczała się głównie do przedstawienia wędrówek bohaterów po różnych światach, naszpikowanych ludźmi-dinozaurami, nie mógł zgodnie reprezentować gatunku. Eksperyment z taką ekranizacją przyszedł na razie podbić serc widzów.



W roli jednego z braci hydraulików wystąpił Bob Hoskins



Dobrana para wypadła fatalnie w kiepskim filmie klasy Z. Prawdziwa tragedia

## Street Fighter

Kiedy rok po przygodach wesołych hydraulików powstał film oparty na jednej ze słynniejszych serii bójek, mogło się wydawać, że producenci i reżyserzy wyciągnęli wnioski ze swoich błędów. Nic bardziej mylnego. „Uliczny Wojownik” stał na jeszcze bardziej niż żenującym poziomie. Scenariusz był prosty, żeby nie powiedzieć prostactki, a chyba jedyną jego silną stroną mogło być zaangażowanie znanych gwiazd. Skupiono się jednak na ilości, a nie jakości i bez zastanowienia rozdano role. Tak więc Jean-Claude Van Damme objął dowodzenie nad grupą wojskowych, piosenkarka Kylie Minogue została przebrana w obcisły kostium i ucharakteryzowana na kobietę-dziecko, a głównym złym bohaterem został Raul Julia, który w finałowej walce udawał łazienie po ścianach. Twórców zgubiło lekceważące podejście do gier i graczy. Uważano chyba, że skoro ktoś gra w gry komputerowe to zadowolony się kiczowatym filmem, nawiązującym do tematyki znanej z gier.

## Gry wojenne

To pierwszy ważny film, w którym producenci z Hollywood dostrzegają świat komputerów. Został on nakręcony z dużym rozmachem – samo wybudowanie instalacji w bazie wojskowej kosztowało ponad milion dolarów. W filmie poznajemy historię nastoletniego haker-a, który przy pomocy modernizacji nieświadomie wkrada się do centralnego komputera wojskowego. Niewinna na pierwszy rzut oka zabawa nieomal nie kończy się tragicznie – komputer podejmuje działania, które mogą rozpętać wojnę atomową. Do historii przeszła finałowa scena z filmu, w której główny bohater gra z komputerem w kółko i krzyżyk. GW odniosły niespodziewany sukces, ale upłynęło jeszcze dużo czasu, zanim Hollywood chciało wykorzystać gry, jako temat dla swojego filmu.

Film jak gra?  
Bardzo chętnie!

Zapraszamy  
specjalistów  
od gier do nas

Hej! A może te gry  
mogą jednak  
przynosić  
pieniądze?

Gdyby tak spróbować?

Komputer  
stanowi zagrożenie





Trójka głównych bohaterów musiała wystąpić w Śmiertelnym Turnieju

## Mortal Kombat

Po kompletnym niepowodzeniu filmu opartego na grze *Street Fighter*, producenci z Hollywood postanowili naprawić swój błąd. Powstała najśłynniejsza w historii filmów opartych na grach komputerowych superprodukcja. Tym razem zabrano się do pracy w pełni profesjonalnie i zastosowano wszystkie zabiegi, jakie Hollywood wykorzystuje do serijnego produkowania filmowych hitów. Film pochłonął kilkanaście milionów dolarów, a w roli boga Rayden'a wystąpił sam Christopher Lambert (znany z „Nieśmiertelnego”). Specjalnie do filmu opracowano kombinacje ciosów i uników, które nigdy nie zostały wykorzystane w innych produkcjach tego typu. Fabuła nie była zbytnio skomplikowana, ale bardzo dobrze pasowała do tematyki znanej z gry. Film odniósł duży sukces i doczekał się nawet kontynuacji. W ten sposób gry triumfalnie wkroczyły do Hollywood.

## Toy Story

Wspaniały film, który w całości został zrobiony na komputerach. Jego twórcy wcześniej pracowali zresztą przy powstawaniu gry „Heart Of Darkness” i zostali zauważeni przez władców z Fabryki Snów na jednym z targów gier komputerowych. Otrzymali bardzo atrakcyjną ofertę pracy i tak znaleźli się w Hollywood. Stworzyli wspaniały film, który ma w sobie wiele z gry komputerowej. Producenci jednak i tym razem nie zaniedbali środków ostrożności. Główny bohater, kowboj Chudy, mówi np. głosem samego Toma Hanksa („Forest Gump”). Zabawkowi bohaterowie, stworzeni dzięki pracy programistów podbili serca wielu widzów. Tym razem okazało się, że ludzie, pracujący przy powstawaniu gier komputerowych dorównują magikom z Fabryki Snów.



Przygody zabawek mogły mieć także dramatyczny charakter, np. podczas przeprawy przez ulicę

## Wing Commander

Kolejny przykład całkiem udanej filmowej interpretacji słynnej serii gier, jako reżysera zatrudniono nawet twórcę komputerowego przeboju. Chris Roberts! Fabuła była dość typowa i inwazyj. Kosmitów przeciwstawia się trójka młodych pilotów z międzygwiazdowego szwadronu. Film okraszony świetnymi efektami specjalnymi. Już na pierwszy rzut oka można było zauważyć, jak bardzo zmieniło się podejście producentów do tematu gier komputerowych. W końcu zrozumiano, że graze komputerowi chętnie pójdą na film, zrobiony na podstawie gry, ale tylko wtedy, kiedy zostaną potraktowani jako inteligentna i wymagająca widowiska.

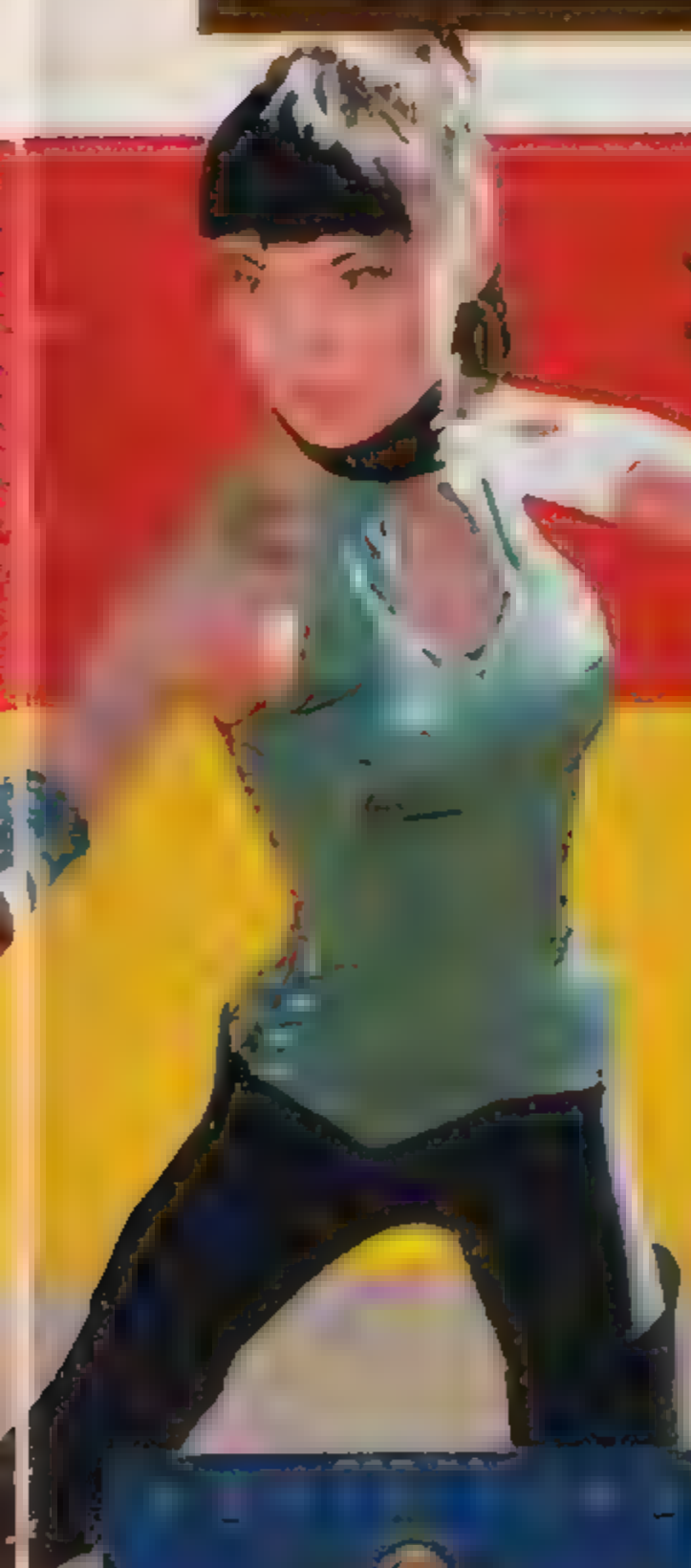


WING COMMANDER to historia o miłości, przyjaźni i poświęceniu

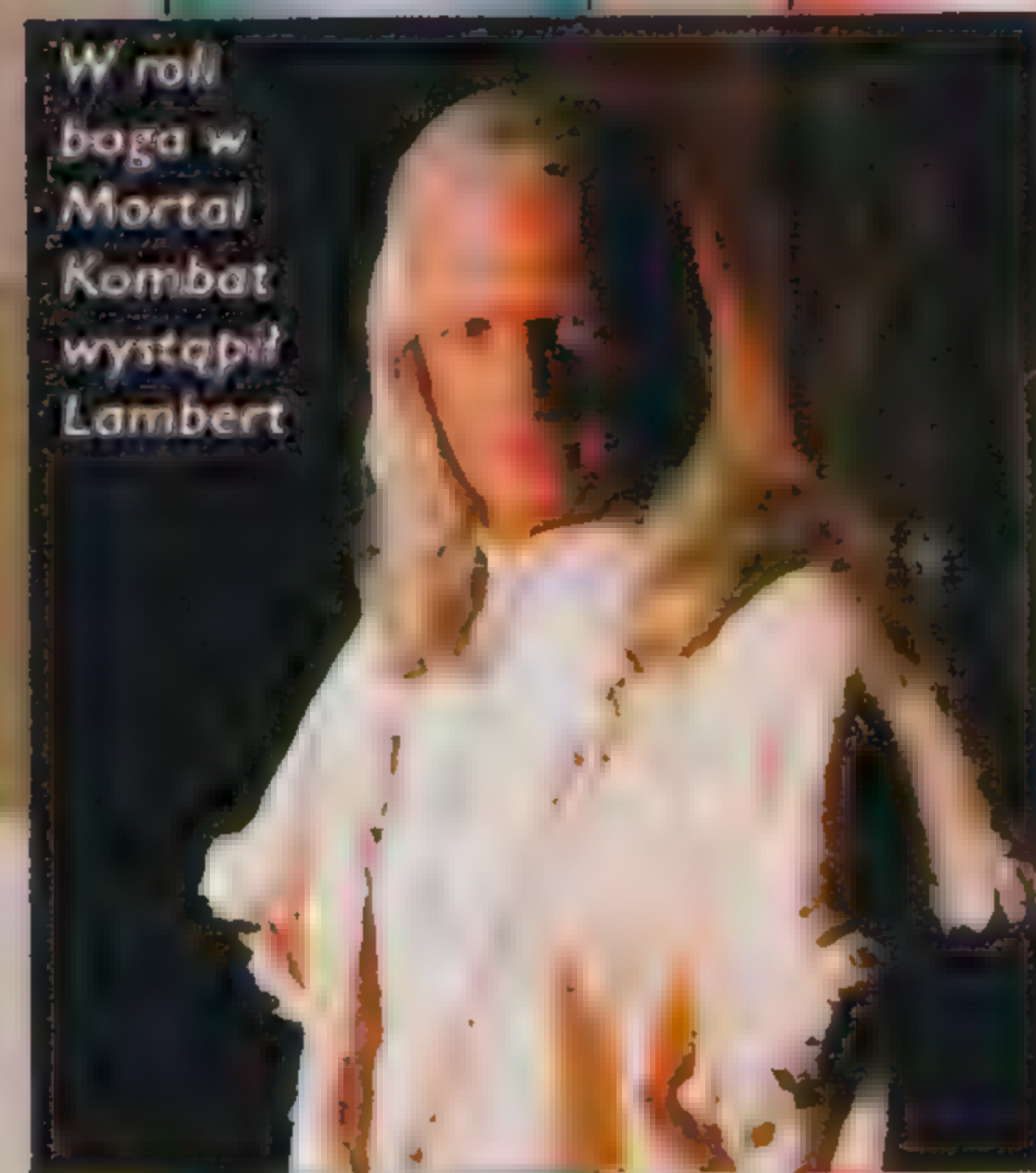
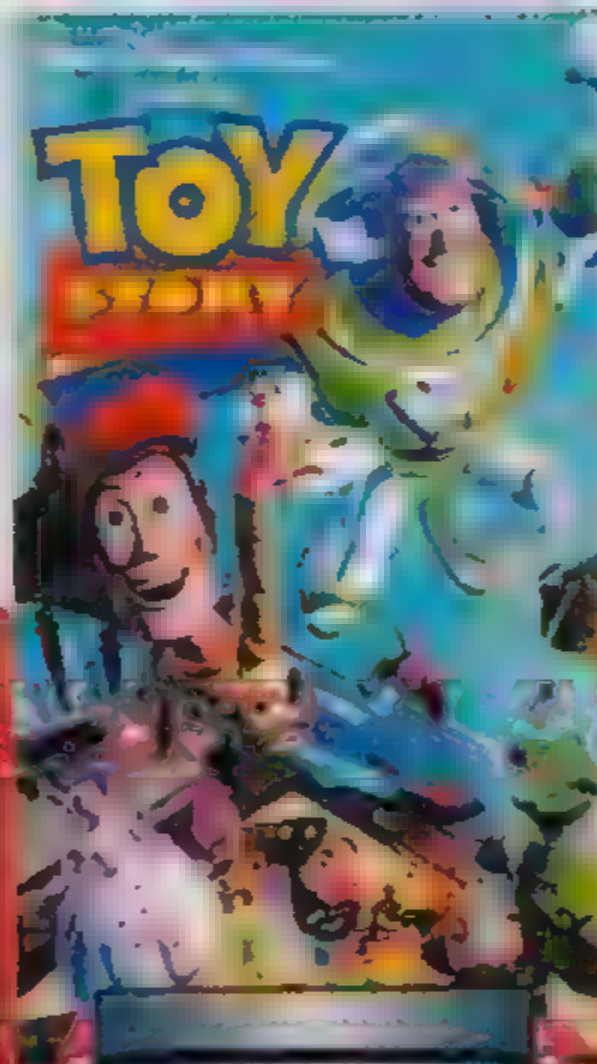
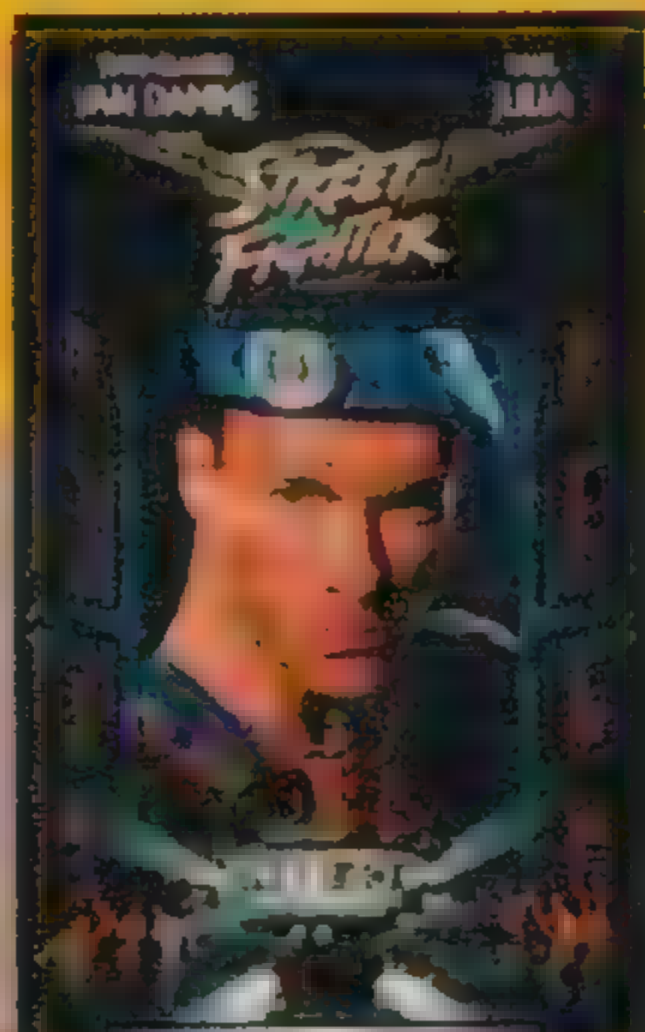
## Matrix

MATRIX, który przypominał grę akcji, pełen był efektów specjalnych

Jak dotąd udało stworzyć kamery gier w Hollywood. Film ten nie powodził, wprowadził na podstawie żadnej z gier, nie tworzył w sobie niczego nowego, tylko, charakterystycznych dla takich produktów. Duzo efektów specjalnych, sceny jakby rodem z gry akcji oraz charakterystyczna fabuła MATRIXA świadczyły o tym, że Hollywood już od dawna przyjęło pewien schemat znany z gier komputerowych. Okazało się, że filmowi producenci nie tylko powielił dotychczasowe schematy, ale i wyznaczyli charakterystyczny klimat dla takich produkcji. Główny bohater filmu Neo, grany przez Keanu Reeves, jest zresztą hakerem. Film jest też symbolem zmian, jakie dokonały się w stosunkach kino-gry przez ponad 17 lat.



W MORTAL KOMBAT w głównej roli wystąpili nie aktorzy, ale wspaniałe przygotowane sceny walk na Wielkim Turnieju



Gry wojenne

Super Mario Bros

Street Fighter

Mortal Kombat

Toy Story

Wing Commander

Matrix

1983

1993

1994

1995

1997

1999

1999



# Nowy konkurent

## Lary

Najnowsza wirtualna gwiazda firmy Nike przeżywa niesamowite przygody, w których nie brakuje nawet spotkań z Obcymi i przytulania się do Lary Craft

W pierwszym numerze **CLICKA!** pisaliśmy o wirtualnych idolach: Igorze z programu „W Sieci” i japońskiej Kyoko Date. Do tego grona dołączył też teraz Leo

**N**ajmłodszy członek grupy wirtualnych idoli został stworzony specjalnie do najnowszej reklamy firmy NIKE (w telewizji od 8 marca). Reklamuje on wprawdzie buty Nike Air Cross Trainer 2, ale niewiele ma wspólnego z innymi bohaterami znanych reklam. Po pierwsze jest stworzony na komputerze. Po drugie dokładnie zadbane o jego życiorys, opracowując wszystkie istotne fakty. Dzięki temu wydaje się, że Leo to kolega z podwórka, a nie niedostępny bohater z telewizji.

Leo Take ma 17 lat i jest deskorolkowcem z innej Galaktyki, który obecnie mieszka w Marsylii (na Ziemi...). Jest typowym przykładem młodego człowieka nowego wieku. Jego głównym hobby jest jazda na deskorolce, ale odnosi sukcesy także w innych dziedzinach sportu. Jest przede wszystkim niezmiernie pewny siebie i nie ma najmniejszego poczucia respektu wobec gwiazd (a przynajmniej tych ziemskich). W reklamówce Leo wyzywa na pojedynek kilku najbardziej znanych sportowców. Wygrywa z Ronaldo, Jordanem i Agassim. Umyka przed inwazją Obcych i przeszkadza w walce samej Larze Craft! Co więcej, podczas spotkania z Larą przytula się do niej mocniej niż jakikolwiek inny mężczyzna do tej pory (i uchodzi mu to płazem!).

Leo jest najlepszym przykładem na to, jakiego znaczenia nabiera w dzisiejszym świecie wirtualna rze-

czywistość. Twórcy reklamy woleli wybrać do niej komputerowo stworzonego chłopaka, niż dalej korzystać z pomocy wielkich gwiazd sportu. Co więcej, pozwolili mu pokonać Najlepszych z Największych. Wygląda też na to, że Leo nie zakończy swojej kariery tylko w reklamie telewizyjnej. Jego matczyna firma, Nike, na pewno doskonale zajmie się promocją „zdolnego” chłopaka. Gorączka, dotycząca Leo zaczęła się już pierwszego dnia prezentowania reklamy w Sieci.

Co dalej? Leo ma wiele planów. Oczywiście jest w nich wygranie intergalaktycznych mistrzostw w jeździe na desce. Ciekawe tylko, czy myślał o wystąpieniu z Larą w grze komputerowej. W końcu świetnie się rozumieli...



### Życiorys Leo

✓ Leo Taku ma 17 lat, obecnie mieszka we Francji, ale pochodzi z zupełnie innej Galaktyki!

✓ Urodził się w Mapleton, mieście ciągle zagrożonym przez naloty bombowe. Kiedy miał 11 lat, przeprowadził się razem z siostrą i rodzicami do Sim City, miasta, w którym ataki gangów były na porządku dziennym. Dlatego też zaczął trenować karate i zdobył czarny pas

✓ Uwielbia prawie wszystkie sporty, oprócz golfu i wyścigów, których wręcz nie cierpi. Zanim zmierzył się w reklamówce Nike z najlepszymi odniósł już całkiem sporo sukcesów. Był m.in. kapitanem szkolnej drużyny koszykówki i startował w Intergalaktycznych Mistrzostwach Szkół w snowboardzie

✓ Jego ulubionym sportem jest jednak jazda na deskorolce, na której zaczął szaleć już w wieku sześciu lat

✓ Leo jest także miłośnikiem Internetu, dzięki któremu znalazł sporo nowych przyjaciół i postanowił przenieść się na Ziemię, do stolicy deskorolki, czyli Marsylii

✓ Twierdzi, że wystąpienie w reklamówce Nike razem z największymi gwiazdami nie przewróciło mu w głowie. Zobaczmy, czy to prawda

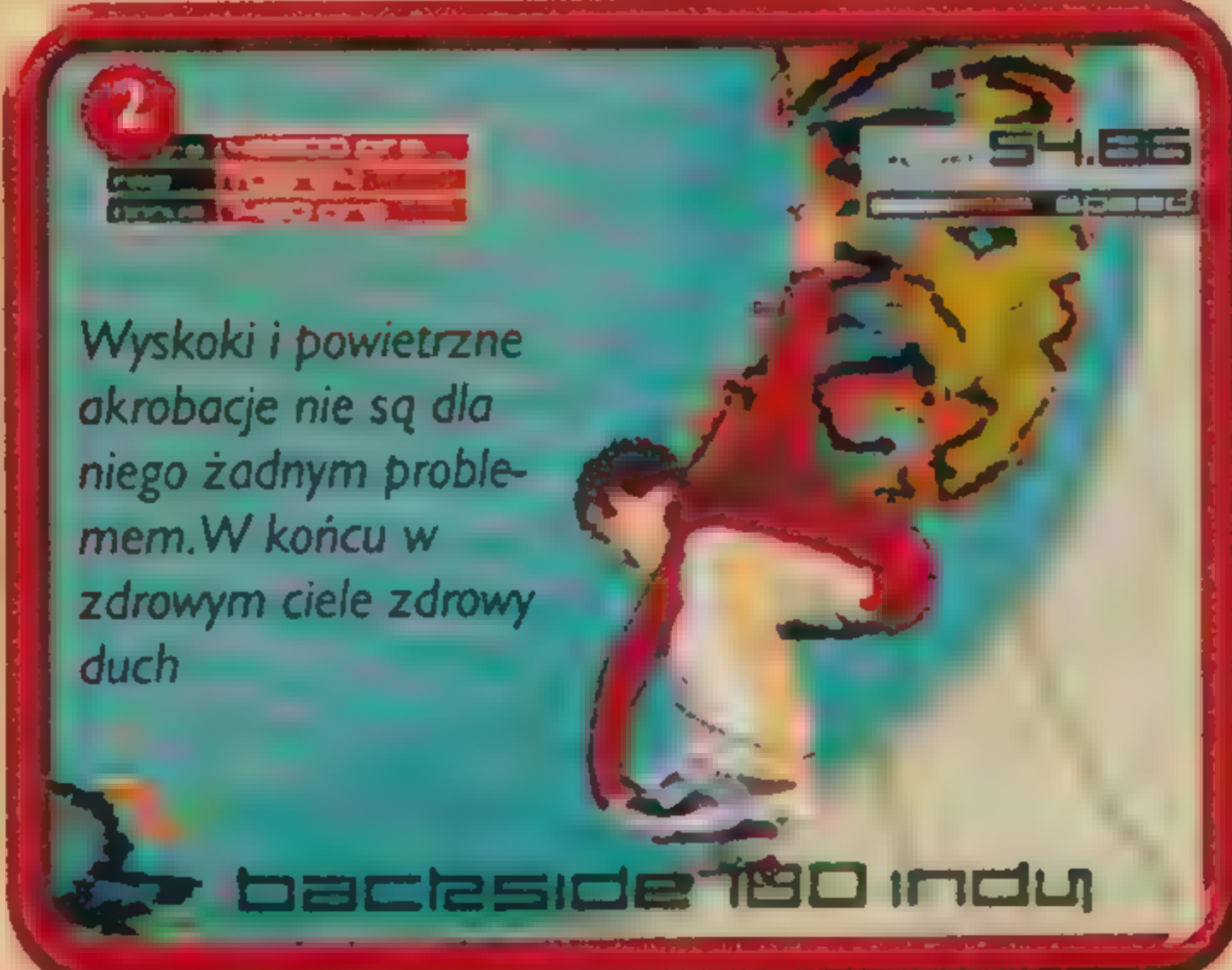
Leo nie ma bynajmniej szacunku dla sławnych nazwisk. Pokonał Michaela Jordana, Ronaldo i Andre Agassiego, oczywiście na arenach sportowych



# Pojedynek z gwiazdami



Leo jest bardzo dobrym deskorolkowcem i każdą wolną chwilę spędza na ćwiczeniu podniebnych ewolucji. W końcu zawody już blisko



Wysoki i powietrzne akrobacje nie są dla niego żadnym problemem. W końcu w zdrowym ciele zdrowy duch



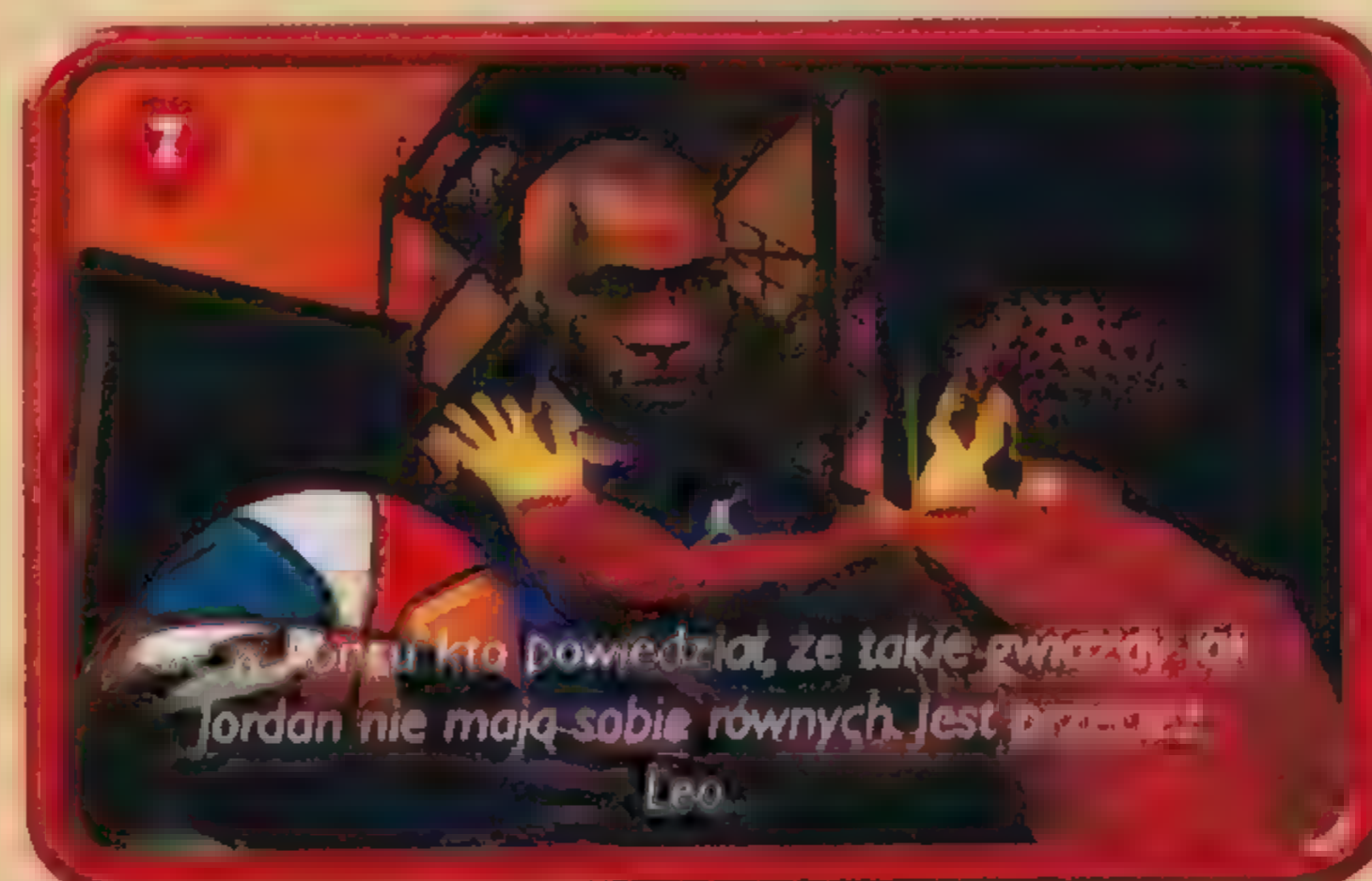
...znalazł się na boisku w czasie meczu Brazylia-Holandia, oko w oko z samym Ronaldo!



Sytuacja była trudna, ale Leo dał sobie z nią świetnie radę. Zdobył gola, ale piłka przebiła się przez ziemię!



W ten sposób Leo znalazł się w pojedynku sam na sam z Michaeliem Jordanem. Nie było łatwo...



Ups, chyba tym razem akrobacje w parku skończyły się niezbyt dobrze. Leo wskoczył tak wysoko, że...

...Jordan powiedział, że takie gwiazdy jak Jordan nie mają sobie równych. Jest prawdziwy Leo.



Po udanym meczu kosza Leo spróbował jeszcze swoich sił w tenisie. Sampras wygląda na zdziwionego wynikiem spotkania



Całe towarzystwo za plecami Leo to wszyscy gwiazdorz, z którymi wygrał...

## KONKURS Z LEO

...GDY UWAŻASZ, ŻE JEDEN SPORT TO ZA MAŁO

**WYBIERZ SWOJEGO PRZECIWNIKA**

Wymień dyscyplinę sportu i nazwę sportowca, których LEO spotkał w swoim wirtualnym świecie.

Odpowiedzi nadsyłajcie na kartkach pocztowych do dnia 03 III 2000 r. na adres redakcji **CLICK!** z kuponem „KONKURS Z LEO” ze str. 62

Wśród czytelników, którzy udzielą prawidłowej odpowiedzi, rozlosujemy 10 bonów towarowych o wartości 200 zł każdy, uprawniających do zakupu towarów firmy NIKE we wskazanych sklepach na terenie całego kraju. Dodatkowo rozlosujemy 10 płyt CD z muzyką, której najchętniej słucha LEO!

**NIE PRZEGAP OKAZJI!**

**JUST DO IT**

CLICK!

53



## 2X PIZZA SYNDICATE, WORMS ARMAGEDDON, WARGASM

Nagrody  
ufundował  
CD PROJEKT

Mamy nadzieję, że nie miałeś większych problemów z rozwiązaniem krzyżówek z poprzedniego numeru CLICKA! Tym razem przygotowaliśmy nową porcję zabawy i równie atrakcyjne nagrody! Jeżeli poprawnie rozwiążesz przynajmniej jedną krzyżówkę i wyślesz do nas rozwiązanie, być może wygrasz jedną z tych gier. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały kartki pocztowe z rozwiązaniem oraz kuponem ze strony 62. Nasz adres: CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

### ŻARTY

Jak poznać, że na komputerze pracowała osoba, nie znająca komputera? To proste, na ekranie pozostały ślady po korektorze...

Czym różnią się kolejne generacje procesorów? Są o 25% wydajniejsze, o 67% droższe, starzej się 4 razy szybciej i w 98% wymagają gruntownej przebudowy całego komputera...

Jeśli uważasz, że twój komputer jest przestarzały, wykonaj następujące czynności:

1. Usuń połowę pamięci
2. Podziel dysk twardy na dwie partycje i używaj tylko jednej
3. Zainstaluj najnowszą wersję systemu operacyjnego
4. Pracuj w rozdzielczości 640x480, przy 256 kolorach.

Po tygodniu ustaw wszystko tak, jak było na początku. Nie uważasz, że masz superrakię?

- Co to jest patch?

- Program usuwający drobne błędy w programie i dodający nowe.

- Co to jest upgrade?

- Program usuwający poważniejsze błędy i dodający nowe, równie uciążliwe.

- A co to jest nowa wersja programu?

- Jest to zmodyfikowany program, zawierający błędy, których nie można było dodać poprzez patch lub upgrade

Kiedy Pentium III jest wolniejsze od 386? Gdy komputer się zawiesi...

- Ile czynności należy wykonać, aby na dyskietkę nagrać plik 256kB?

- Dwie. Włożyć dyskietkę do stacji dysków i skopiować plik.

- A ile czynności trzeba wykonać, aby nagrać na dyskietkę 1359kB?

- Trzy. Wyjąć dyskietkę, włożyć nową i przegrać plik...

Jadąc samochodem: programista, inżynier i sprzedawca oprogramowania.

Nagle pojazd się zepsuł i stanął na środku drogi. Pasażerowie zaczynają zastanawiać się, co zrobić.

Sprzedawca proponuje: zadzwońmy po pomoc drogową.

Na to inżynier: lepiej spróbujmy sami to naprawić.

A programista z nadzieją w głosie: nie wystarczy wysiąść i wsiąść ponownie?

Pewna pani pyta w sklepie ze sprzętem elektronicznym:

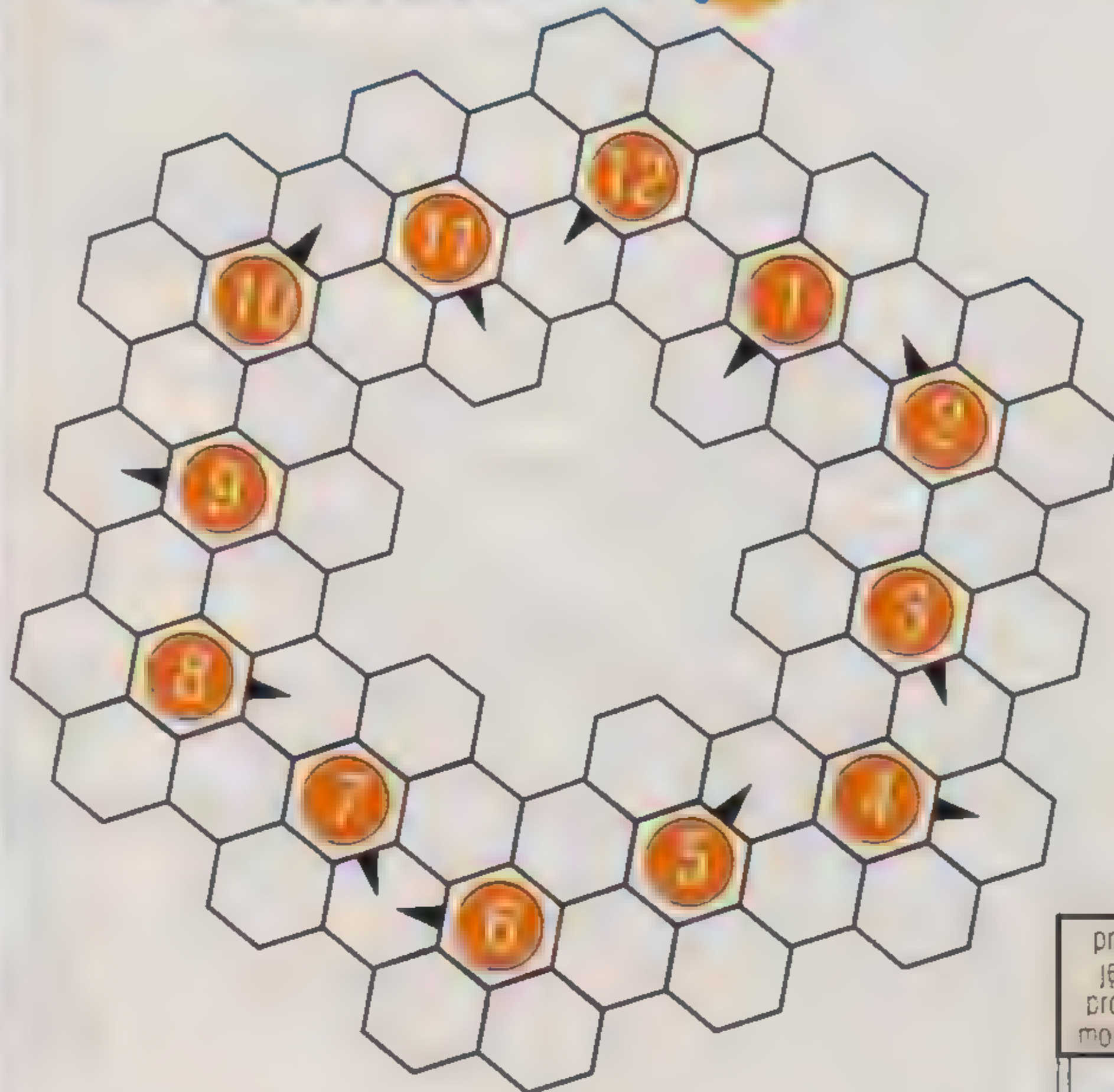
„Przepraszam, czy macie może lotnika?”. Zdziwiony sprzedawca odpowiada: „Niestety, nie mamy... Ale może ma pani na myśli pilot do telewizora?”. „Ojej” zmartwiła się pani

„Bo ja jestem taki lajkonik techniczny...”

Jak nazywają się zniszczone przez kibiców miejsca na stadionie?

- Bad sectory...

### WIRÓWKA Z GRA



PRAWOSKRĘTNIE:

- 1) komputerowy leksykon szaradysty;
- 2) ostatni człon adresu internetowego;
- 3) przekształca obraz lub tekst na formę zrozumiałą dla komputera;
- 4) wskaźnik zmiennej;
- 5) do redagowania tekstów;
- 6) komputerowe urządzenie kreślące;
- 7) serwis internetowy;
- 8) rodzaj wirusa komputerowego;
- 9) ...WWW;
- 10) ...Commander;
- 11) składa komputery;
- 12) Auguste, francuski malarz i rzeźbiarz, impresjonista.

### PANORAMA 2

prosty język programowania	1	język programowania	5	odmiana węglowa brunatnego
bywa komputerowa		struś australijski		Język programowania
pochodna amonitu				
dopływ Dunaju				

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

### PANORAMA

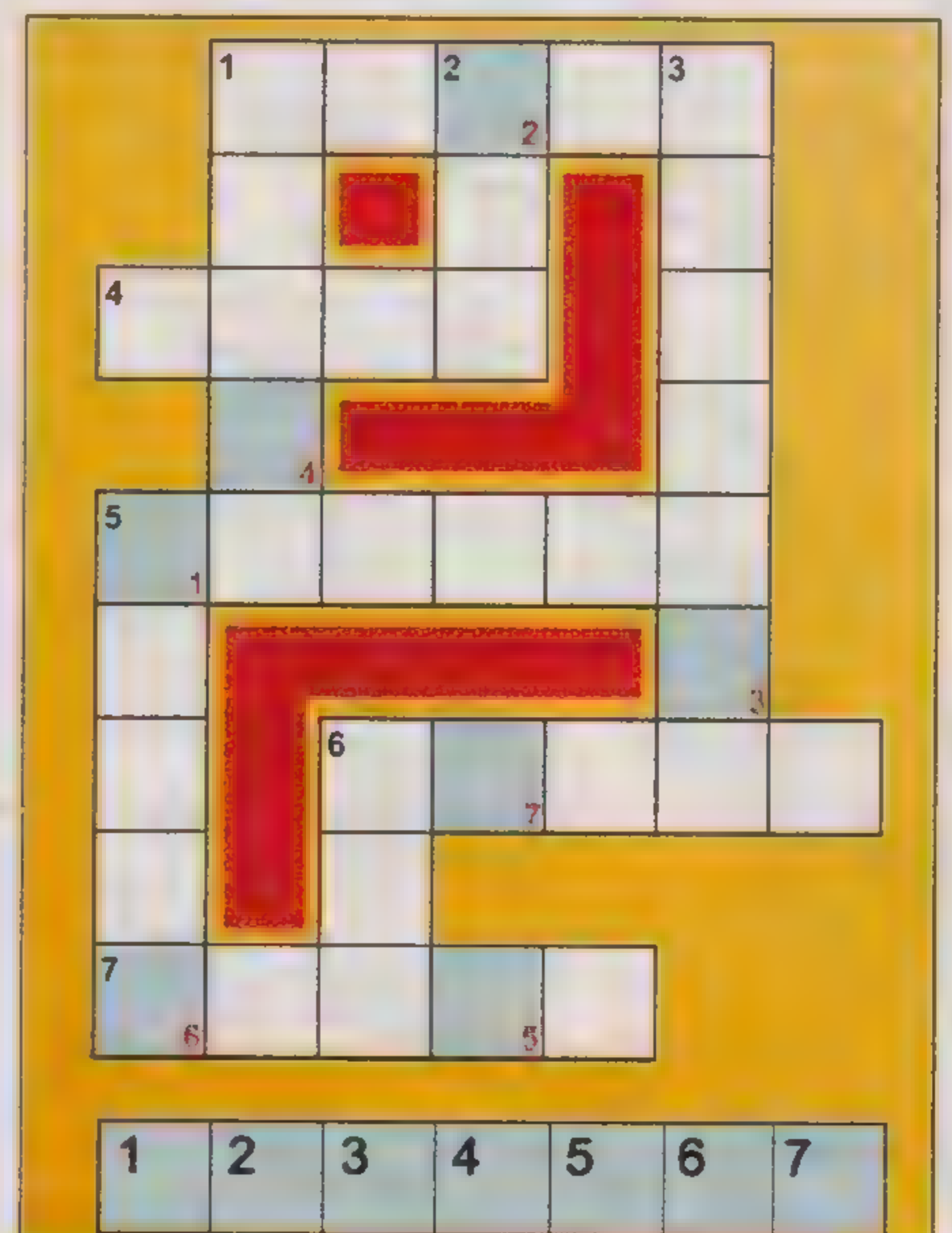
ustawienia użytkownika		obraz z pikseli		miasto w Austrii na wschód od Wiednia	6
kruczki sztuki programowania	5	program kompresujący plik	1	typ kości Amigi	
odmiana krzyżówki	8	typ karty graficznej	3		

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

### TEMATYCZNA

POZIOMO: 1) znana gra komputerowa; 4) rodzaj szybkiej pamięci; 5) język programowania; 6) komputer firmy Commodore; 7) ST lub 800 XL

PIONOWO: 1) format plików graficznych; 2) pamięć komputera; 3) w nim komputer przechowuje pliki; 5) powtarzany fragment programu; 6) język programowania.





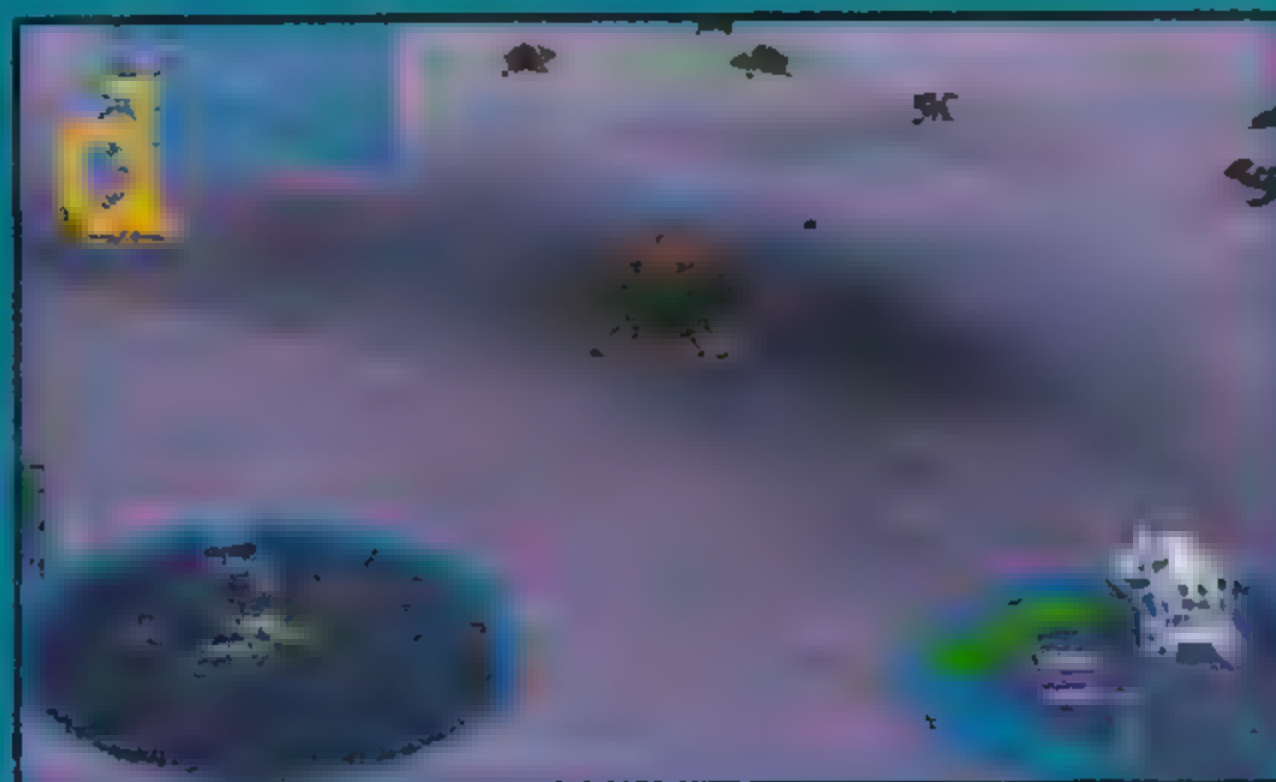
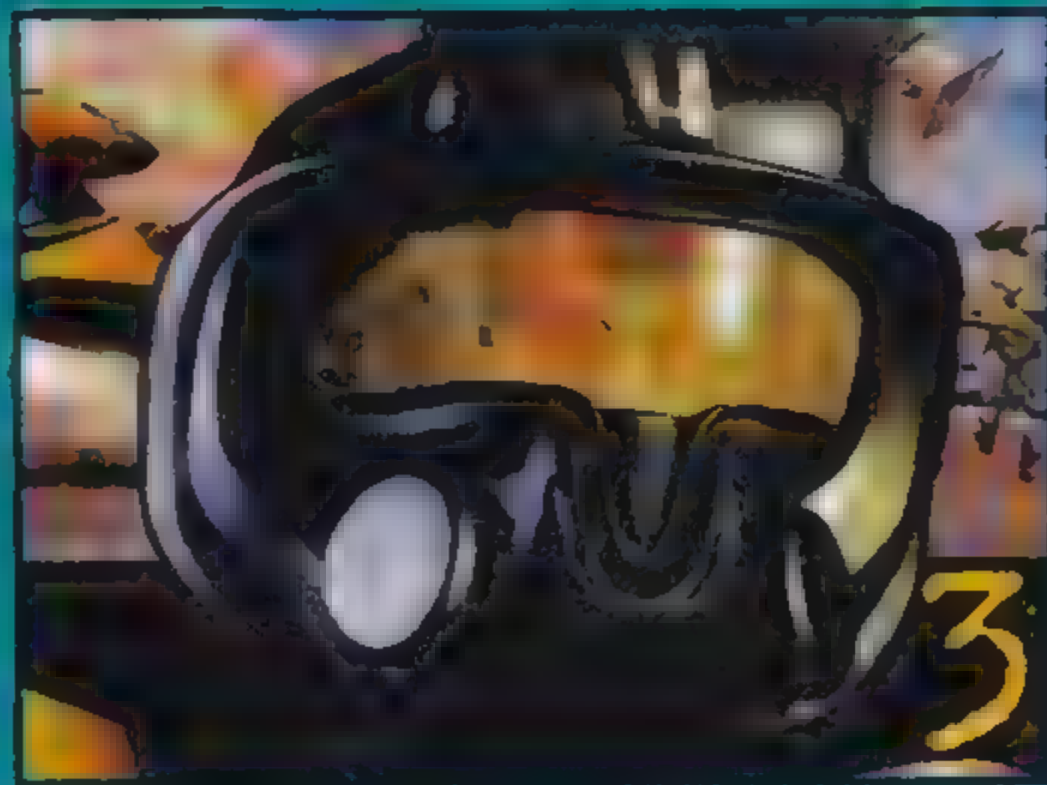
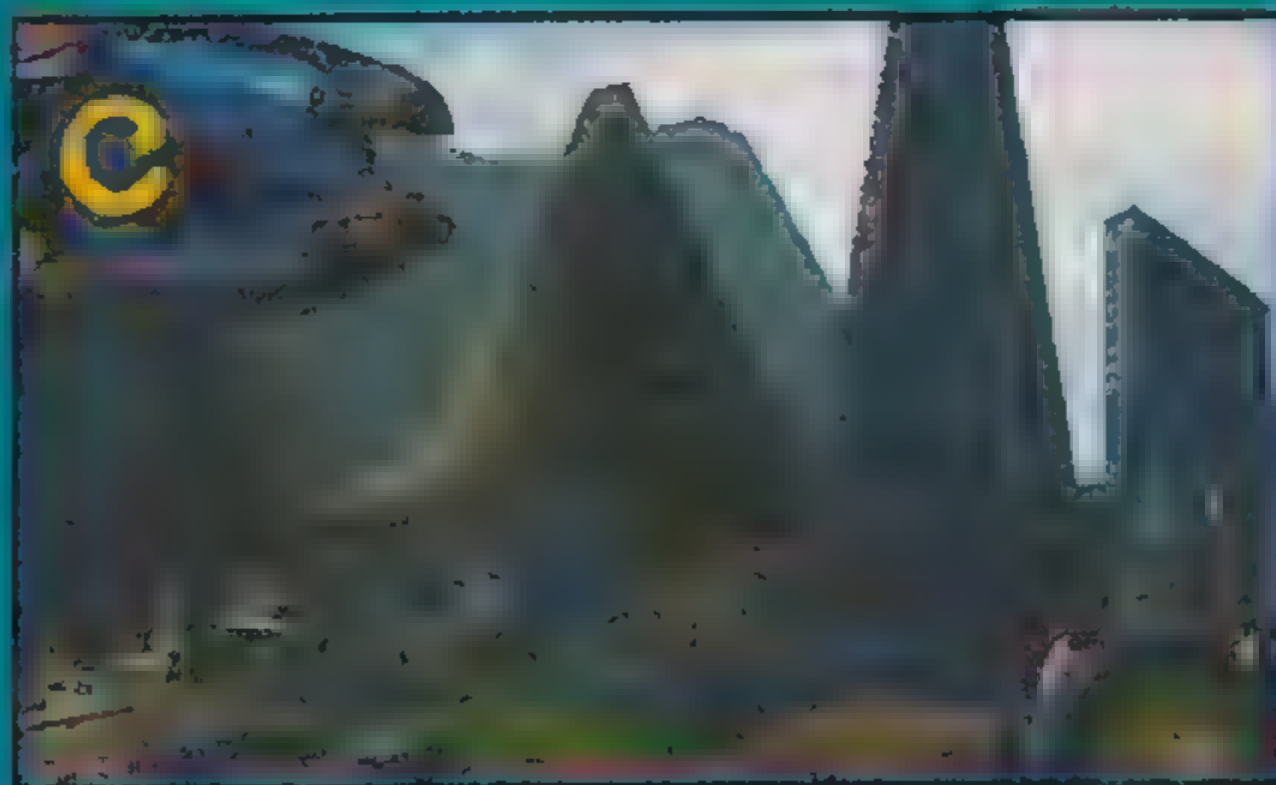
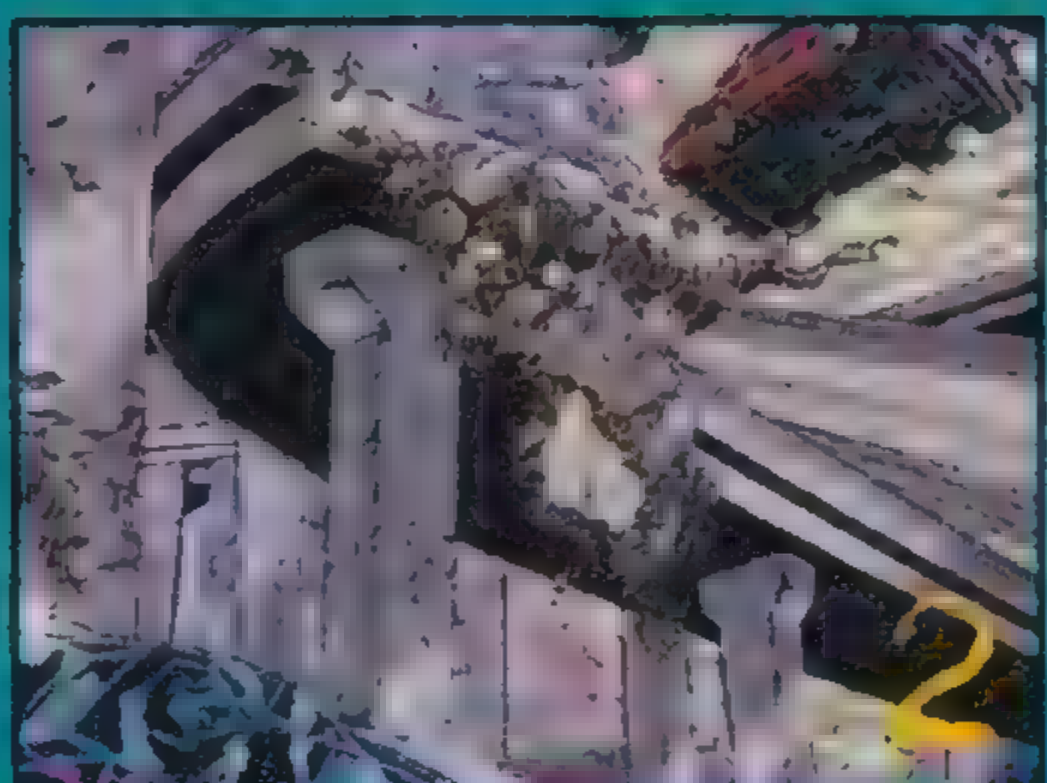
# Adaś i pirat Barnaba

## podobne obrazki



Oto zdjęcia zrobione przez dwóch turystów na safari. Obie fotki przedstawiają to samo wydarzenie, napasć straszliwego pirata Barnaby na niewinne zwierzątka. Zostały one jednak zrobione różnej klasy aparatami i dlatego różnią się ośmioma szczegółami. Czy zauważyłeś, co zmieniło się na drugim obrazku? Jeżeli nie dasz sobie rady, rozwiązanie znajdziesz na stronie 61.

## POŁĄCZENIA



Gry, gry, gry... Dziesiątki, a może i setki gier. Zazwyczaj wszystkie materiały trzymamy poukładane w teczkach, ale tym razem nastąpił mały wypadek i wszystko się pomieszało. Czy potrafisz nam pomóc i dopasować do siebie zdjęcia z obu kolumn?

## Sekrety RÓŻOWEJ PANTERY

Oto kolejny konkurs, w którym możesz sprawdzić swoją wiedzę na temat gry. Tym razem pytania dotyczą HP RÓŻOWEJ PANTERY



- Jakiego miejsca pilnuje lokaj?
  - toalety we dworze snobów
  - sali balowej w pałacu Śpiącej Pankienki
  - lodówki Lorda Pomarańczowej Spinki
- W jakich państwach pojawia się Różowy?
  - w Rosji (na bardzo mroźnej Syberii)
  - w Polsce (w Tatrach)
  - w Japonii (na dworze Cesarza)
- Mała Japonka chciała zostać:
  - magiczną śpiewaczką Koalą
  - zaczarowanym śpioszką Morsiem
  - magiczną księżniczką Syrenką Ninjā
- W grze NIE wspomniano o:
  - Płasku Piasecznym Plaży
  - Hołku
  - Królowej Anglii
- Jak można zrobić lodową panterę?:
  - Wsadzając specjalną foremkę z wodą do lodówki
  - Tarzając się w śniegu i polewając wodą
  - Zamawiając dostawę w Internecie





# Twój mądry

Czy jest coś lepszego od tysiąca Furbych i miliona Tamagotchi? Chcesz mieć inteligentnego przyjaciela? Wybierz Norna!

Swojemu pupilowi towarzyszysz przez całe życie. Po jego śmierci z bólem serca złożysz ciało w specjalnej krypcie rodowej

## Świat Nornów

**Inkubator:** umieszczasz w nim wybrane przez siebie jajo i niecierpliwie czekasz na efekt eksperymentu

**Wylęgarnia:** tutaj decydujesz, jakie jajo zostanie dostarczone do inkubatora. Chcesz mieć dziewczynkę czy chłopca?

**Szkoła:** jeżeli nie nauczysz Norna swojego języka, to potem nie będziesz mógł się złościć, że nie chce on słuchać twoich rozkazów

Grendele lubią bagna i niedostępne tereny. Żyją między muchami zabójcami i innymi równie sympatycznymi stworzeniami

## Świat Grendeli

## Statek kosmiczny

Na statku kosmicznym znajduje się kilka różnych gatunków, które zostały stworzone przez rasę Shee. Norny należą do jednego z nich

## Świat Ettinów

Basen dla niegrzecznych: pływają w nim lubiące mięso piranie. Jeżeli ktoś wpadnie do sadzawki, w kilka sekund zostaną po nim tylko kosteczki i inne niezbyt zachęcające resztki

Cała populacja kleptomatów Ettinów najlepiej czuje się na pustyni. Króluje na niej wulkan, który dba o utrzymywanie stałej temperatury



# Przyjaciel

Norny wyglądają wyjątkowo rozkosznie, ale potrafią też niezłe narozrabiać

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy PLAY IT możecie wygrać CREATURES 3! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiadają na pytanie: Jakie trzy gadatki pojawiają się w CREATURES 3?

Akcja CREATURES 3 rozgrywa się na statku kosmicznym starożytnej rasy Shee

Maszyna służąca do obrony przed Grendelami. Trzeba ją skonstruować, łącząc ze sobą kilka widocznych na obrazku przedmiotów

**Wodny Świat**

Miejsce dla miłośników wody. Nie należą do nich ani Ettiny, ani Grendele, ani nawet Norny. Można tutaj oglądać i karmić rybki

Norny mają puszyste futerka i słodkie mordki. Na pierwszy rzut oka wyglądają jak rozkoszne maskotki, a nie bohaterowie gry komputerowej. Jeżeli przypadkiem zetkniesz się z serią CREATURES, możesz się szybko zniechęcić. Na pierwszy rzut oka w grze bowiem nic się nie dzieje. Są to tylko pozory, bo dostarcza ona tyle samo emocji, co normalne życie. CREATURES mają bowiem nie tylko zapewniać graczom rozrywkę, ale są także pewnego rodzaju eksperymentem naukowym. Ich twórcy zamierzają stworzyć obdarzone sztuczną inteligencją istoty. Na razie do osiągnięcia tego celu jest jeszcze daleko, ale CREATURES pokonały już bardzo daleką drogę od czasu Tamagotchi.

Twoim zadaniem w grze jest odpowiednie opiekowanie się Nornami. Ważne decyzje podejmujesz już na samym początku, kiedy wybierasz płeć swojego ulubieńca. Później musisz otoczyć go troskliwą opieką. Małe Norny zachowują się bowiem zupełnie jak dzieci. Jeżeli np. nie podsuniesz im jedzenia, mogą umrzeć z głodu. Od samego początku powinieneś też zacząć edukację swojego podopiecznego. Za pomocą specjalnej maszyny oraz powtarzając wiele razy te same słowa, uczysz go porozumiewania się w twoim języku oraz rozumienia podstawowych poleceń.

Największą zaletą serii jest jednak to, że mimo dużego wpływu na życie Nornów nie możesz ich do niczego zmusić. Śmieszne stworki są dosyć niezależne, a ty masz traktować je jak żywe stworzenia – zdolne do przeżywania uczuć. Musisz zadbać o ich dobry rozwój, podsuwać zabawki i stymulujące rozwój inteligencji przedmioty. W ten sposób bierzesz udział w rodzaju eksperymentu naukowego, tworząc istotom odpowiednie warunki do rozwoju oraz obserwując ich postępy. Możesz też przeprowadzać pewne eksperymenty genetyczne i uczestniczyć w powstawaniu całych pokoleń Nornów, obdarzonych nowymi cechami, które przekazują potomstwu.

Nornomania ogarnęła już wiele osób. W Internecie powstały strony miłośników tych miłych istotek, za których pośrednictwem można wymieniać się wychowankami, czy dodawać do świata stworków nowe zabawki. Niedawno ukazała się trzecia część CREATURES i na pewno na tym się nie skończy.

**Creatures 3**  
Istotna Symulacja

95 zł    Mindscape Play II    1 gracz

Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD    Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM, 300 MB HD

Grafika **5**    Dźwięk **3**    Frajda **5**

Oryginalny pomysł, kolorowa i bardzo ładna grafika, rozkoszne Norny

Jeżeli Norn zg nie z twojej winy, możesz poczuć się jak wyrodny rodzic

Emocje, radość i smutek – tak jak w prawdziwym życiu. Co z tego, że z udziałem Nornów?

**5**

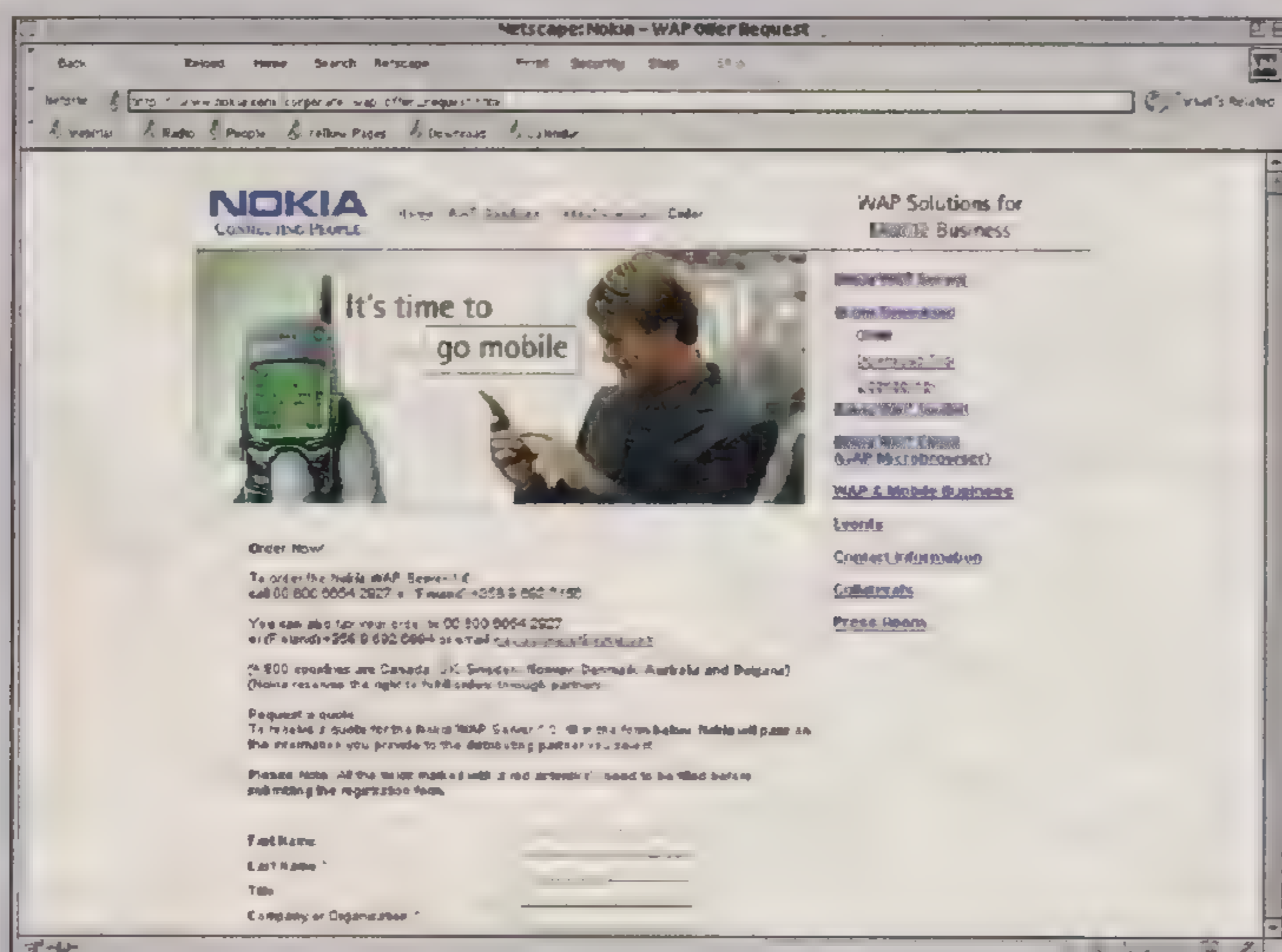
Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina



Jeszcze kilka lat temu telefony bezprzewodowe, mogące wysyłać obrazki i informacje tekstowe, istniały jedynie w książkach pisarzy s-f. W tej chwili wysyłanie SMS-ów jest absolutnym standardem, a dzięki nowym modelom telefonów można nawet przesyłać bardziej skomplikowane obrazki

**W**iele osób kupujących telefon komórkowy nie zdaje sobie sprawy z tego, że to niewielkie urządzenie, ważące nierzadko poniżej 100 gram, to tak naprawdę swego rodzaju komputer. Co prawda w żaden sposób nie przypomina domowego PC, ale przecież też posiada klawiaturę (co prawda specja-

listyczną), ekran, procesor (DSP), a nawet pamięć (RAM i Flash-ROM konieczne do funkcjonowania np. książki telefonicznej). Ponieważ zasada funkcjonowania każdego komputera jest taka sama, możliwe stało się udostępnienie użytkownikom komórek tych samych funkcji, których posiadacze PC mogą używać na co dzień.



O korzystaniu z Internetu przez komórkę możesz dowiedzieć się więcej między innymi na stronach firmy Nokia ([www.nokia.com](http://www.nokia.com))

## Komórkowy Internet

Niektóre z najnowszych modeli telefonów komórkowych zostały wyposażone w system WAP (Wireless Application Protocol). Dzięki temu można przy ich pomocy korzystać z Internetu! Funkcje monitora spełnia niewielki wyświetlacz, który mimo skromnych rozmiarów w zupełności się do tego nadaje.

Obsługa poczty elektronicznej jest dziecinnie prosta. Wszystkie e-maile traktowane są przez komórki jako wiadomości SMS, więc równie łatwo się je czyta lub odpisuje na nie. Jednak odbieranie listów od znajomych, to jedynie część możliwości telefonów wyposażonych w WAP. Można je wykorzystać także do oglądania stron internetowych. Oczywiście nie mogą to być standardowe strony WWW, pełne zdjęć, animacji i innych elementów graficznych, któ-

rych komórka po prostu nie jest w stanie wyświetlić. Dlatego na potrzeby protokołu WAP stworzono język WML (Wireless Markup Language). Strony zaprojektowane przy jego pomocy zawierają dokładnie te same informacje, co zwykłe strony WWW, ale są jednokolorowe i zawierają minimum grafiki. Jednak telefon komórkowy z protokołem WAP może odczytać je bez przeszkód.

Jeśli chcecie dowiedzieć się, kto umieszcza w Internecie strony przeznaczone dla posiadaczy komórek, odwiedźcie [www.wapforum.org](http://www.wapforum.org). Warto też zajrzeć na stronę Nokii, która już wypuściła na rynek telefon z WAP – model Nokia 7110. Ta sama firma stworzyła również pierwszy system wyszukiwujący w Sieci strony WML i pozwalający na czytanie ich na domowym komputerze.

# Dogania



## Wideokonferencja prze

Ciągły rozwój technologii pozwala już na konstruowanie kamer wielkości paznokcia oraz telewizorów wyposażonych w kilkucalowe ekrany. Urządzenia te, mimo swych niewielkich rozmiarów, posiadają naprawdę niezłe parametry techniczne

i przekazują obraz bardzo dobrej jakości. Dlaczego więc nie wykorzystać tych wynalazków w telefonach? Komórki przyszłości będą posiadać niewielką kamerę wbudowaną obok kolorowego wyświetlacza. Jeśli połączysz się z koleżanką lub kolegą posiadającymi podobne urządzenie, to podczas pogawędki będziecie widzieli



Być może już za dwa lata w każdej komórce będzie ukryta kamera wideo...



# my przyszłość



Jeden z wielu projektów telefonu przyszłości

## Seria

## z komórkę

swoje tyarze. Obecnie największy problem stanowi jakość przesyłanego obrazu. Na przykład wideokonferencja urządzona przy pomocy PC wymaga przesyłania przynajmniej 64000 bitów danych na sekundę. Komórki na razie nie są w stanie osiągnąć podobnej wydajności. Na szczęście trwają prace nad dwoma nowymi systemami: UMTS oraz GPRS, o których nieco więcej piszemy obok.

Drugi poważny problem to zużycie energii. Minikamery i wyświetlacze o dobrej rozdzielczości, dysponujące szeroką paletą kolorów, zużywają naprawdę dużo prądu. Tak więc nowoczesna komórka nie popracowałaby dłużej niż kilkanaście minut.

Telefon TH688 firmy Ericsson może również służyć jako słuchawka do bezprzewodowego telefonu stacjonarnego



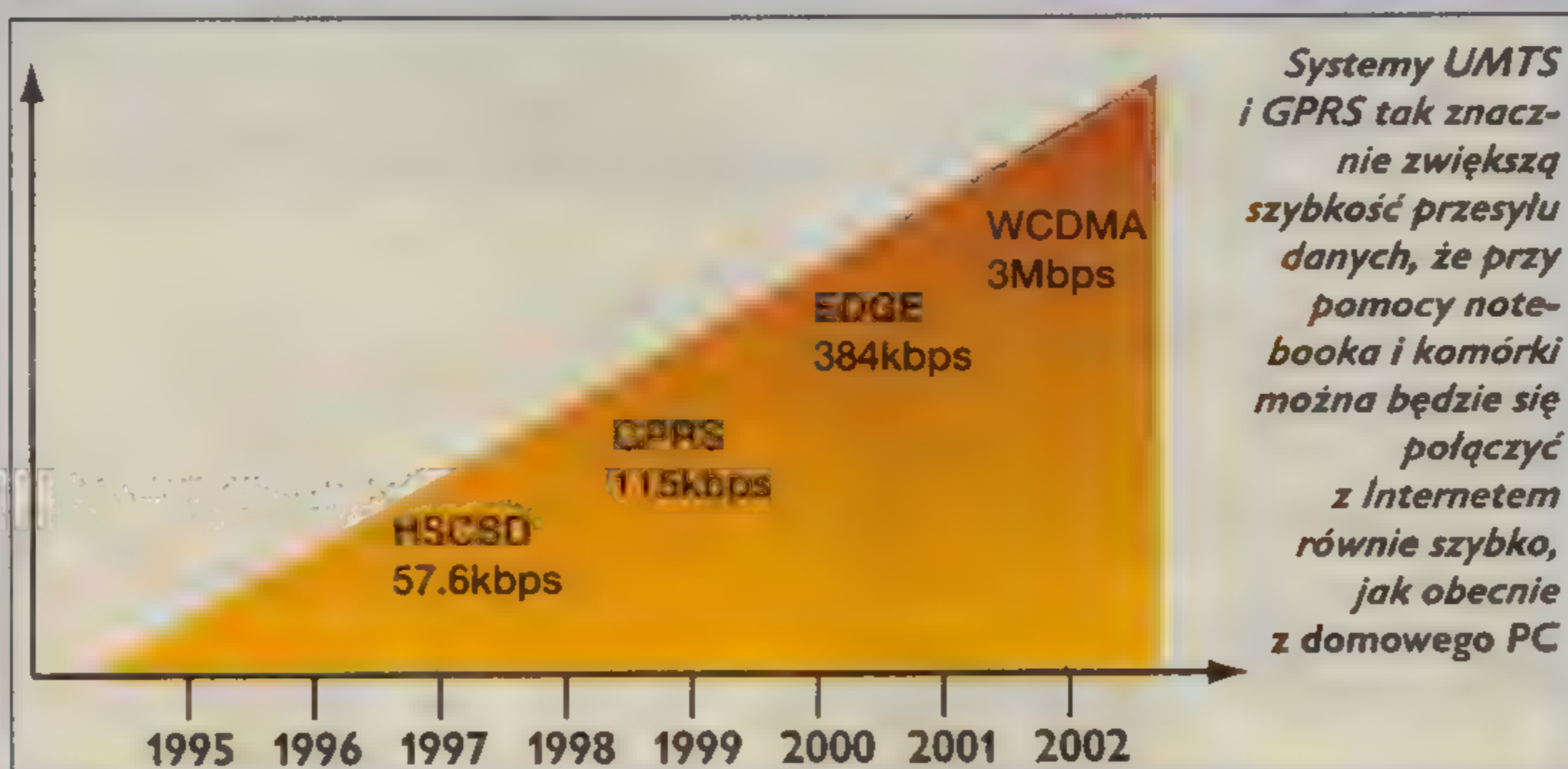
## Nowe demony szybkości

**T**elefony komórkowe mogą przesyłać dane z prędkością do 9600 bitów na sekundę. Z punktu widzenia nowoczesnych komputerów jest to niewiele. Oczywiście wszystkim nam marzą się komórki, dzięki którym można korzystać z Internetu i dysponować wieloma innymi, ciekawymi funkcjami. Aby taka wizja mogła się spełnić, konieczne jest zwiększenie prędkości przesyłu danych w telefonach. W tym celu opracowano dwa nowe systemy: UMTS oraz GPRS.

UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) ma pojawić się w krajach Unii Europejskiej w styczniu 2002 roku. Według zapowiedzi, przy jego pomocy będzie można przysyłać dane z szybkością 64000 bps (bytes per second – bitów na

sekundę). Oznacza to, że za dwa lata przy pomocy notebooka z podłączoną komórką będzie można „surfować” równie szybko, jak dziś na komputerze z szybkim modemem.

Drugi standard – GPRS (General Packet Radio Service) ma pojawić się również w 2002 roku. Będzie można go używać nie tylko do korzystania z Internetu, ale także do łączenia się z sieciami lokalnymi przy pomocy przenośnego komputera. Np. jeden z systemów GPRS, nad którym pracują wspólnie Ericsson oraz Deutsche Telekom, ma umożliwiać przesyłanie danych z prędkością 100000 bps. Jest to możliwe dzięki temu, że GPRS dzieli dane na niewielkie części i dlatego ich wysłanie trwa ułamki sekundy. Właśnie to rozwiązanie umożliwia tak szybkie przesyłanie danych.



Systemy UMTS i GPRS tak znacznie zwiększą szybkość przesyłu danych, że przy pomocy notebooka i komórki można będzie się połączyć z Internetem równie szybko, jak obecnie z domowego PC

## Telefony dwuzakresowe

**O**d pewnego czasu sporo mówi się o telefonach dwuzakresowych (dual band). W Polsce dopiero zdobywają one popularność, gdyż rodzime sieci nie są jeszcze w stanie wykorzystywać wszystkich ich możliwości, jednak na Zachodzie powoli stają się standardem. Na czym polega ich działanie? Otóż telefony komórkowe pracują w jednym z dwóch zakresów fal: 900 MHz lub 1800 MHz. **Telefony dual band mogą działać w obydwu częstotliwościach.** Jest to dość ważne, gdyż częstotliwość 900 MHz jest najczęściej wykorzystywana przez sieci typowo miejskie (np. Idea), a 1800 MHz przez sieci dysponujące większym zasięgiem (Era GSM i Plus GSM). Sam dobrze wiesz, że niewiele można zrobić, gdy „nie ma zasięgu”, albo gdy sieć jest „zapchana”. Na Zachodzie, gdzie większość operatorów ma podpisane ze sobą umowy o współpracy, gdy nie można skorzystać z sieci macierzystej, telefon dwuzakresowy pozwala na połączenie przez inną sieć, działającą na odmiennej częstotliwości. W Polsce nie ma

tak dobrze – żaden z trzech operatorów sieci komórkowych nie może porozumieć się z innymi. Jednak i u nas można znaleźć zastosowanie dla telefonów dwuzakresowych. Idea już zapowiada nadawanie w obu zakresach. Częstotliwość 900 MHz będzie wykorzystana w aglomeracjach, w których więcej osób jednocześnie używa komórek, a 1800 MHz poza miastami, dzięki czemu zasięg sieci wzrośnie. To samo planują dwie pozostałe sieci, dzięki czemu jakość usług wzrośnie. Musisz jednak pamiętać, że dopóki nie istnieją porozumienia między nimi, niemożliwe jest łączenie się za pośrednictwem innej sieci, niż macierzysta.

Wiele osób posiada w domach stacjonarne telefony z przenośną słuchawką. Producenci komórek pracują nad modelem, który w domu pełniłby rolę przenośnej słuchawki do aparatu stacjonarnego. Dopiero kiedy wychozisz z domu (a właściwie z zasięgu aparatu), komórka automatycznie łączy się z siecią komórkową. Przykładem takiego telefonu jest TH688 Ericssona.



# FAKTY i PLOTKI

● **The Blair Witch Project w Polsce!** Wiadomość z ostatniej chwili. Jeden z najbardziej przerażających filmów w historii kina będzie wyświetlany w Polsce! Zapowiada się świetna zabawa i (niestety) długie kolejki po bilety.

● **Sony przyznaje**, że niektóre tytuły z PlayStation mogą nie chodzić na najnowszej konsoli tej firmy. Niestety, nie podano ani powodów tej decyzji, ani listy tytułów odmawiających współpracy z PlayStation II.

● **The Sims to najlepiej sprzedająca się gra Maxis.** Przynajmniej tak twierdzi Electronic Arts, oficjalny właściciel firmy Maxis. Tymczasem na stronie gry [www.thesims.com](http://www.thesims.com) pojawiło się kilka nowych, darmowych dodatków.

● **Hakerzy atakują!** Ostatnio bardzo głośno było o komputerowych włamywaczach. Podczas ataków, które miały miejsce 7 i 8 lutego, zablokowany został między innymi serwer CNN. Hakerom udało się również sforsować zabezpieczenia jednej z najpopularniejszych

wyszukiwarek - Yahoo oraz największego sklepu internetowego Amazon.com. Sprawa jest na tyle poważna, że śledztwem zajęło się amerykańskie Federalne Biuro Śledcze czyli sławne FBI.

● **Microsoft walczy z piratami.** Firma, która już od dawna stara się zniszczyć piractwo, przystępuje do kolejnej ofensywy. Tym razem postanowiła użyć programu wyszukiwającego strony internetowe, z których można ściągać nielegalnie oprogramowanie.

● **Śledztwo w sprawie Windows 2000.** prowadzi Unia Europejska. Chodzi o ustalenie, czy system nie narusza lokalnych praw. Podobny problem pojawił się dwa lata temu i dotyczył dołączania do Windows przeglądarki Internet Explorer.

● **US Army gra w Delta Force 2.** A przynajmniej takie są plany. Podobno gierka NovaLogic ma być użyta do trenowania amerykańskich żołnierzy. Oczywiście nawet najlepszy symulator nie zastąpi poligonu, ale i tak można im pozazdrościć.

## JAK POWSTAŁ

# MATRIX

W sierpniu 1999 roku na ekranach polskich kin trafił film THE MATRIX. W ciągu czterech miesięcy obejrzało go ponad 700 tys. osób. Mimo że minęło już pół roku od premiery, film nadal jest wyświetlany, a na widowni ciężko jest znaleźć wolne miejsce. Co spowodowało tak olbrzymi sukces tego obrazu?

Z pewnością THE MATRIX wiele zawdzięcza aktorom. Keanu Reeves jako niedosypiający mamiak komputerowy Neo, Lawrence Fishburne w roli walczącego o wyzwolenie rasy ludzkiej haker Morfeusza i jeszcze Carrie-Anne Moss czyli Trinity z wrodzoną gracją rozsmarowująca po ścianach Agentów byli naprawdę świetni. Jednak nawet oni nie byłiby w stanie spowodować tak dużego sukcesu filmu, gdyby nie pomoc specjalistów od efektów specjalnych. Podobało ci się unikanie kul przez Neo? Jesteś ciekawy, jak to wszystko powstało i kim są faceci odpowiedzialni za takie cuda? CLICKA! też nurtowały takie pytania. Czwartego lutego do Polski przyjechał John Gaeta, szef zespołu czuwającego nad efektami specjalnymi. To na nim spoczywała odpowiedzialność za wszystkie te sceny i to właśnie on jest w olbrzymim stopniu twórcą sukcesu THE MATRIX.

Oczywiście redakcja CLICKA! nie mogła przepuścić takiej okazji i przeprowadziła wywiad z magikiem kina na temat efektów specjalnych w MATRIXIE.

■ **Czy była to twoje pierwsze, tak złożone dzieło?**

Z pewnością była to najbardziej skomplikowana robota w całej mojej karierze. Po raz pierwszy byłem szefem ekipy, zajmującej się efektami specjalnymi. Postanowiliśmy zrobić 90% efektów na komputerach, aby zachować jak największą kontrolę i nie pozostawiać niczego przypadkowi.

■ **Powiedziałeś, że byłeś szefem zespołu. Na czym polegała twoja praca?**

Głównie polegała ona na rozmowach z reżyserem. Na początku trzeba dowiedzieć się dokładnie, czego on oczekuje i poznać jego wizję. Potem należy to wytłumaczyć ludziom z ekipy. Trzeba dokładnie zaplanować, jakie efekty mają zostać stworzone oraz kto się tym zajmie. Każda scena może wymagać dziesięciu, dwudziestu, czy stu różnych rzeczy, które właśnie my musimy zrobić.

■ **Z jakimi komputerami mieliście najczęściej do czynienia?**

W zasadzie używamy wszystkich dostępnych maszyn. Czasami trzeba pracować na Macintoshach, innym razem na Windows NT. Bardzo często używamy bardziej specjalistycznego sprzętu. Naprawdę trudno jest wskazać komputer, na którym robimy więcej niż na innych. Używamy wielu różnych maszyn.

■ **Ilu ludzi pracowało nad efektami specjalnymi w MATRIXIE?**

Efekty specjalne robiło około 100-150 osób. Byli to głównie graficy komputerowi, ponieważ przeważająca część efektów powstała właśnie na komputerze.



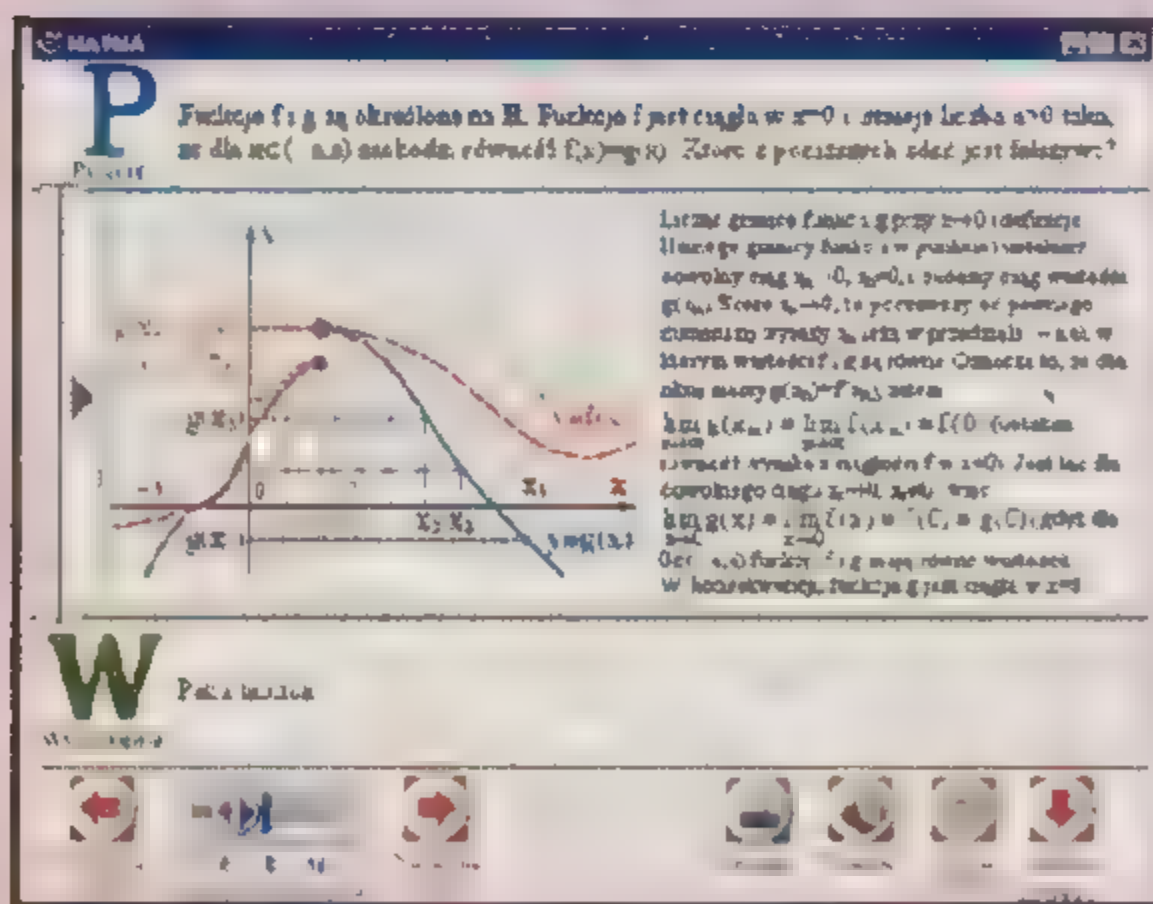
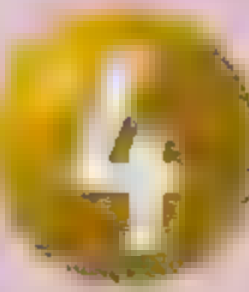
## PLUS - MINUS

### Multimedialne liczydło

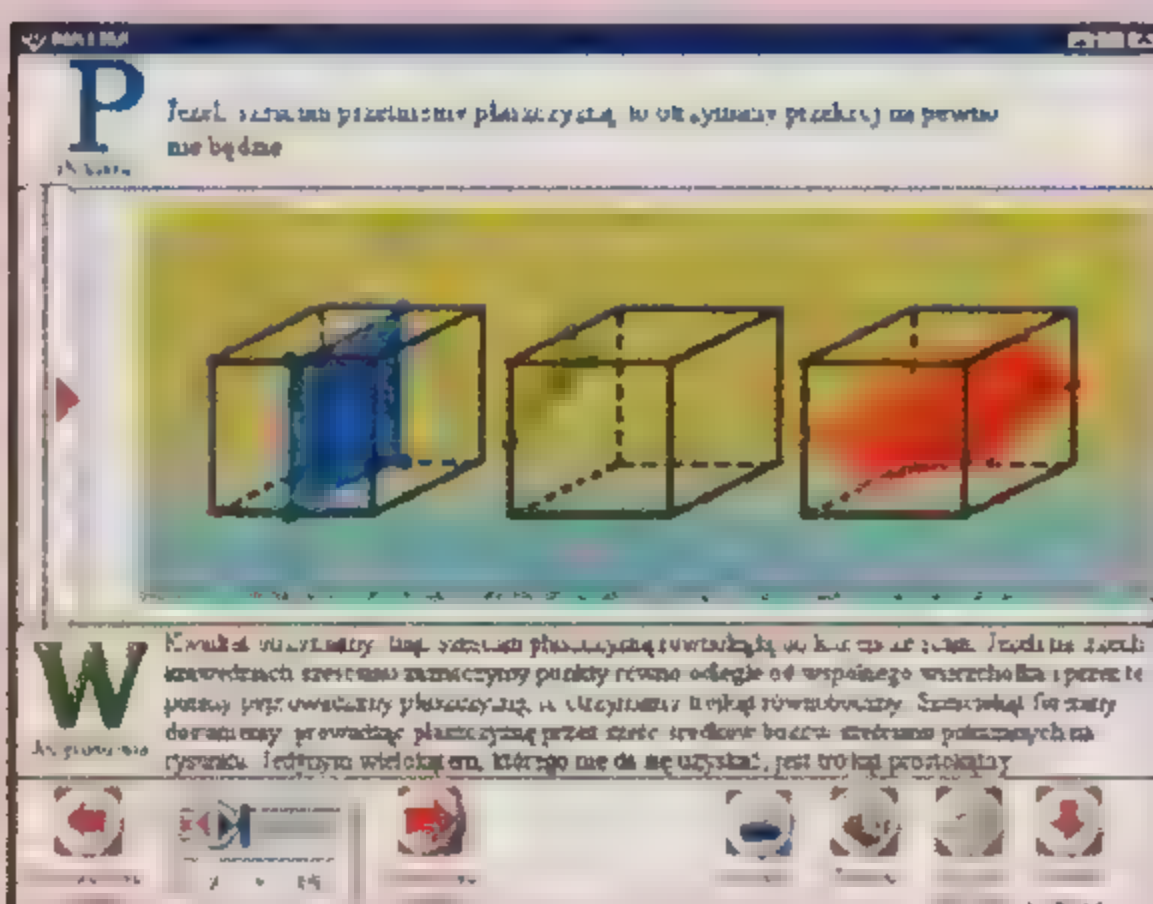
Matura zbliża się bardzo szybko, dlatego wszyscy zdający w tym roku pisemną lub ustną matematykę, powinni zaintereso-

wać się kolejnym programem z serii „Matura 2000” poświęconym właśnie tej dziedzinie nauki. MATEMATYKA - TESTY MULTIMEDIALNE zawiera ponad 1200 pytań ze wszystkich działów matematyki, obowiązujących w programie nauczania szkoły średniej, np. funkcji elementarnych czy geometrii. W wielu przypadkach pytania oraz odpowiedzi są ilustrowane, dzięki czemu wiedza znacznie łatwiej i szybciej wchodzi do głowy. Zaletą MATEMATYKI jest możliwość wyboru poziomu trudności pytań, wykorzystywanych w testach. Pozwala to skorzystać z programu także młodszym uczniom, którzy niektórych tematów jeszcze nie przerabiali. Tak jak w innych programach z tej serii możliwe jest sprawdzenie swoich wiadomości z wybranego tematu, np. układu równań i nierówności. Oczywiście każda odpowiedź jest dokładnie omówiona, dzięki czemu można dowiedzieć się, jakie pomyłki się popełniło i uczyć się na własnych błędach. Multimedialna oprawa sprawia, że poszerzanie swoich horyzontów nie nudzi się szybko i można połączyć pożyteczne z przyjemnym. Werdykt: Bardzo przydatny program dla zdających w tym roku maturę z tego przedmiotu oraz dla miłośników tej nauki.

Cena: 129 zł  
Dystrybutor: Optimus Pascal  
Multimedia, tel. (33) 811 91 80



Skomplikowane wykresy i równania nie mogą stanowić problemu, jeśli chcesz zdać maturę



To interesujące, co można zrobić ze zwyczajnym szesćścianem



IX



John Gaeta (po lewej) opowiedział naszemu reporterowi o pracy nad MATRIXEM

■ W filmie jest całe mnóstwo efektów. Które z nich sprawiły wam najwięcej kłopotów, były najtrudniejsze do wykonania?

Właściwie były tam trzy rzeczy, których zrobienie okazało się bardzo ciężkie, chociaż z różnych powodów. Scena, w której widać pola, gdzie zbierane są ludzkie dzieci, powstała od początku do końca na komputerze. Nie ma tam żadnych zwykłych zdjęć. Jej stworzenie zajęło nam okrągły rok, a samo renderowanie trwało dwa miesiące. Jak widać, poświęciliśmy jej całe mnóstwo czasu i wysiłku. Druga rzecz, to wszystkie sceny unikania pocisków. Wiesz jak działa morphing? Masz przedmiot na początku drogi oraz na końcu i generujesz jego wizerunek w linii prostej pomiędzy tymi punktami. Jeśli zamiast tego chcesz osiągnąć ruch po krzywej, to musisz zastosować bardzo, bardzo trudny morphing nieliniowy. Dużo problemów sprawiła również scena rozbicia helikoptera. Pracowało przy niej wielu ludzi, a nad helikopterem nie mieliśmy aż takiej kontroli, jak nad innymi efektami, więc istniało du-

że ryzyko, że coś się nie uda. Pojawiło się tutaj fizyczne zagrożenie i musieliśmy naprawdę bardzo uważać.

■ Jakiekoszty stworzenia takiego filmu?

Jeśli chodzi o filmy typu THE MATRIX, to w Stanach przeciętny koszt jednej sceny wynosi około 35 tys. dolarów. Oczywiście istnieją sceny których nakręcenie jest bardzo tanie, ale są też takie, które kosztują o wiele więcej. Jeśli więc podzielisz ilość wydanych pieniędzy przez ilość nakręconych scen, to uzyskasz właśnie mniej więcej 35 tys. Pamiętajmy jednak, że technologia ulega ciągłemu rozwojowi i tak naprawdę te koszty raczej spadają.

■ Jak długo pracowaliście nad THE MATRIX?

Cóż, testy i omówienia zaczęliśmy w maju 1996. Film został ukończony około lutego 1999. Wynika więc że pracowaliśmy prawie przez trzy lata.



Rozwiązanie konkursu ze str. 53

## WIRTUALNA HERBATKA

### Podróż po Londynie

**L**ONDYN – WIRTUALNA PODRÓŻ jest pierwszą pozycją z nowej serii wirtualnych przewodników po najciekawszych miejscach świata. Program ten zawiera wiele ciekawych informacji na temat stolicy Wielkiej Brytanii. Dokładnie opisano w nim najstarsze dzielnice miasta, w których znajdują się najbardziej znane zabytki, takie jak Tower Bridge czy Big Ben. Nie pominięto jednak także nowszych budowli, jak np. oryginalnego gmachu Towarzystwa Lloyd's.

W przewodniku nie zabrakło oczywiście wiadomości o najważniejszych wydarzeniach z historii tego kraju oraz najbardziej znanych postaciach, np. Oliwerze Cromwellu czy Charlie Chaplinie.

Zaletą programu jest rozbudowany dział informacji dla turystów, liczący 70 stron przydatnych wiadomości. Zawiera on informacje zarówno o miejscach noclegowych i środkach komunikacji, jak i porady dotyczące postępowania w nagłych wypadkach oraz udogodnieniach dla niepełnosprawnych.

Multimedialna oprawa sprawia, że korzystając z programu odnosi się wrażenie, jakby zwiedzało się Londyn osobiście. Kolorowe zdjęcia zabytków, filmy wideo, przykładowe trasy zwiedzania i wiele innych wiadomości, dotyczących historii i kultury Wielkiej Brytanii, sprawiają, że program ten jest niezwykle przydatny przed planowaną wizytą w stolicy tego kraju. Miłym urozmaicheniem jest również test wiedzy o Londynie, dzięki któremu można sprawdzić własne wiadomości.

Jedyne, co zaskakuje na minus w Przewodniku, to niewykorzystanie całej pojemności płyty CD ROM. Program ten na pewno nie wyczerpał listy wszystkich ciekawych

informacji dotyczących Londynu, a prawie 20% płyty pozostaje puste.

**Werdykt:** Interesujący przewodnik po Londynie, szczególnie przydatny dla wybierających się na wycieczkę do tego pięknego miasta.

Cena: 99 zł

Optimus Pascal Multimedia  
tel. (33) 811 91 80

4



Muzeum Brytyjskie – największa skarbnica dzieł sztuki



Duży wpływ na kulturę angielską miało przypłynięcie Rzymian na Wyspę

## CLICK!

### REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic  
Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł,  
Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina  
(redaktor naczelny), Piotr Młyński (sekretarz  
redakcji), Andrzej Cwalina

Graficy: Jacek Goliatowski, Elżbieta Król, Piotr Kłos  
Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk,  
Piotr Kapis, Dominika Komender, Dominik Kruk,  
Leszek Kujawski, Piotr Nowakowski, Przemysław  
Szyndora, Rafał Werczyński

Adres redakcji: 04-028 Warszawa,  
al. Stanów Zjednoczonych 53

Dział reklamy: Media Service Zawada  
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51  
Dział Nagród: tel. (022) 813-20-41 do 49  
w. 240, 813-46-40 w. 214

Druk: Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer  
w Ciechanowie

Copyright: Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,  
al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.  
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem  
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców. Nie  
zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Za-  
strzeżenie praw autorskich.





CLICK!

## KUPONY ZNIŻKOWE

**JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.**  
Kupony ważne są do końca lutego

## WIRTUALNY ŚWIAT

Tylko z **CLICKIEM!** każdą z dwóch wspaniałych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!** Wysyłka gratis!

HP Różowa Pantera 60 zł 59 zł ☐

Baldurs Gate Pack 150 zł 149 zł ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat ul. Jagiellońska 74 budynek E 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji wyrażasz zgodę na umieszczenie swoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że w/w dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nich.

Tylko z **CLICKIEM!** wiele wspaniałych gier, których dystrybutorem jest firma **MIRAGE**, możesz kupić ze zniżką **10 %!**

Kupon można zrealizować osobiście w siedzibie firmy **MIRAGE**, ul. Obrońców 2C, 03-933 Warszawa. Możesz także zrealizować go drogą pocztową (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym). W tym celu wycięty kupon naklej na kartkę pocztową, wpisz jaką grę chcesz kupić i podaj swój dokładny adres. Potem wyślij kartkę na adres: **MIRAGE** ul. Obrońców 2C, 03-933 Warszawa. W razie wątpliwości dzwoń: tel. (022) 616-15-51. Ofertę gier możesz sprawdzić w ogłoszeniach prasowych lub na stronie internetowej [www.mirage.com.pl](http://www.mirage.com.pl).

CLICK! KUPON NA LISTĘ TOP 20

CLICK! KUPON NA F/A-18E SUPER HORNET

CLICK! KUPON NA GROMADA REVENGE

CLICK! KUPON NA CREATURES 3

CLICK! KUPON NA TZAR

CLICK! KUPON NA RÓŻOWĄ PANTERĘ

CLICK! KUPON NA HYPE

CLICK! KUPON NA ODOREK I BOBEREK...

CLICK! KUPON NA KRZYŻÓWKĘ

CLICK! KUPON NA HUGO: TROPIKALNA...

To interesujące, co można zrobić ze

**Cześć! Dziękujemy Wam za nadesłane listy. Dostaliśmy ich wyjątkowo dużo, a szczególnie kartek z kuponami na konkursy. Bardzo nas to cieszy. Piszcie do nas jeszcze więcej!**

Droga Redakcjo,

Czy moglibyście napisać coś o hełmach wirtualnych? W sklepach wybór jest bardzo mały, zwykle jest w nim jeden lub dwa hełmy. Wydaje mi się, że taki sprzęt, które można kupić w Polsce jest bardzo drogi i słaby jakościowo. Dlatego bardzo was proszę o artykuł na ten temat.

Rafał z Warszawy

Redakcja Drogi Rafale,

Temat o hełmach i okularach wirtualnych od dawna wydawał nam się ciekawym materiałem na artykuł.



Problem w tym, że hełmy są bardzo drogą zabawką i mało kogo stać na tak duży wydatek. Poza tym w Polsce dostępnych jest tylko kilka podstawowych modeli, które nie są zbyt atrakcyjne. Jeśli tylko zbierzemy ciekawe materiały na temat tańszych hełmów wirtualnych, na pewno napiszemy o nich artykuł, o tym jak działają i jakie modele można kupić w Polsce.

Do Redakcji CLICKA!

Lubię was za to, że dajecie plakaty do każdego CLICKA! Żadne inne pisma nie umieszczają dodatkowych prezentów dla czytelników. Wy jesteście cool!

Piotrek z Gdyni

Redakcja Cześć Piotrze,

Każdy czytelnik CLICKA! jest dla nas bardzo ważny i dlatego staramy się w miarę możliwości spełniać Wasze wszystkie prośby. Wiemy, że nasi czytelnicy lubią plakaty (tak jak i redakcja CLICKA!) i dlatego dołączamy je do naszego pisma. Nie wystarczają nam jednak tylko plakaty. Chcemy zmieniać rodzaj dodatków. W tym numerze dołączyliśmy supernaklejki i mamy nadzieję, że Wam się spodobają. A może Wy macie jakieś pomysły, dotyczące rzeczy, które mogą znajdować się w piśmie. Czekamy na wszystkie propozycje!

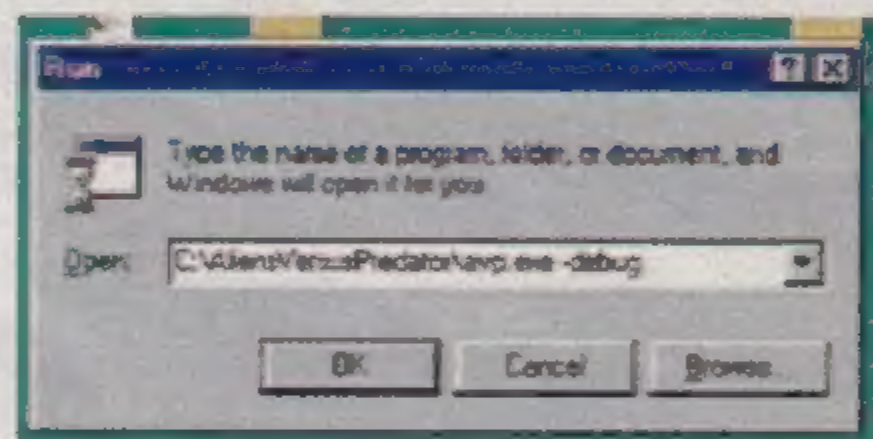
Drogi CLICKU!

W działach Tips & Trix często podawane są kody z parametrem. Niestety, nie potrafię wykonać tej operacji. Czy możecie mi wytłumaczyć jak to działa? Myślę, że nie tylko ja na tym skorzystam, ponieważ mało gdzie można znaleźć dokładny opis, jak to zrobić.

Robert z Opola

Redakcja Cześć Robercie,

Coraz częściej dochodzą do nas prośby o pomoc we wpisaniu kodów z parametrem do gier. Cała operacja jest bardzo prosta. Umówmy się, że zainstalowałeś grę ALIENS VERSUS PREDATOR na swoim komputerze w katalogu C:\AliensVersusPredator. Plik, który uruchamia grę nazywa się **avp.exe**. Natomiast parametr, który musisz wpisać to **-debug**. Znajdując się na pulpicie Windows wejdź w **START** w lewym dolnym rogu ekranu i wybierz **URU-**



**CHOM** (RUN w angielskiej wersji Windows). Teraz wpisz całą ścieżkę dostępu do katalogu, w którym jest zainstalowana gra. Np. **C:\AliensVersusPredator\avp.exe -debug**. Uwaga! Jeżeli zainstalowałeś grę na innym dysku lub katalogu, musisz wpisać inną ścieżkę dostępu.

Do Redakcji!

W jednym z zagranicznych pism komputerowych widziałem bardzo fajny dodatek do pisma. Była to podkładka pod myszkę! Myślę, że jest to bardzo fajny pomysł. Czy jest jakś szansa, że zamieścicie taką podkładkę w CLICKU!?

Paweł z Tarnowa

Redakcja Cześć Pawle,

Twój pomysł bardzo się nam spodobał. Jednak dołączenie podkładki do pisma może wpłynąć na jego cenę, dlatego musimy się nad tym zastanowić.

## TOP 20

Dziękujemy za wszystkie listy z waszymi propozycjami TOP 20. Wśród osób, które nadesłały swoje głosy rozlosowaliśmy gry.

Gry otrzymują:  
Daniel Pięciak, Rzeszów  
Warcraft

Katarzyna Radomska, Opole  
Falcon 3.0  
Nagrody ufundowała firma  
IPS

Do Redakcji!

Jestem posiadaczem komputera PC i słyszałem od kolegi, że są specjalne programy-emulatory, dzięki którym można grać w gry konsolowe na komputerze PC. Gdzie można kupić takie emulatory i ile kosztują?

Czarek z Częstochowy

Redakcja Cześć Czarku, Twój kolega miał rację. Rzeczywiście istnieją emulatory, czyli programy, które udają (emulują) inne urządzenia. W ten sposób można emulować gry, programy, a nawet systemy operacyjne.

Niestety, używanie takich programów nie zawsze jest legalne. Może tak być w przypadku np. emulowania konsoli Playstation na komputerze. Więcej na temat emulatorów będziesz mógł przeczytać w jednym z następnych numerów CLICKA!



## PLAKAT NA ŻYCZENIE

Jeżeli chciałbyś, abyśmy zamieścili w CLICKU! plakat z Twojej ulubionej gry, wyślij na nasz adres kartkę pocztową ze swoją propozycją



CROSS TRAINING

JUST DO IT

KUPON NA KONKURS Z LEO



KUPON NA KIEROWNICĘ

LAN my wiemy co jest grane!

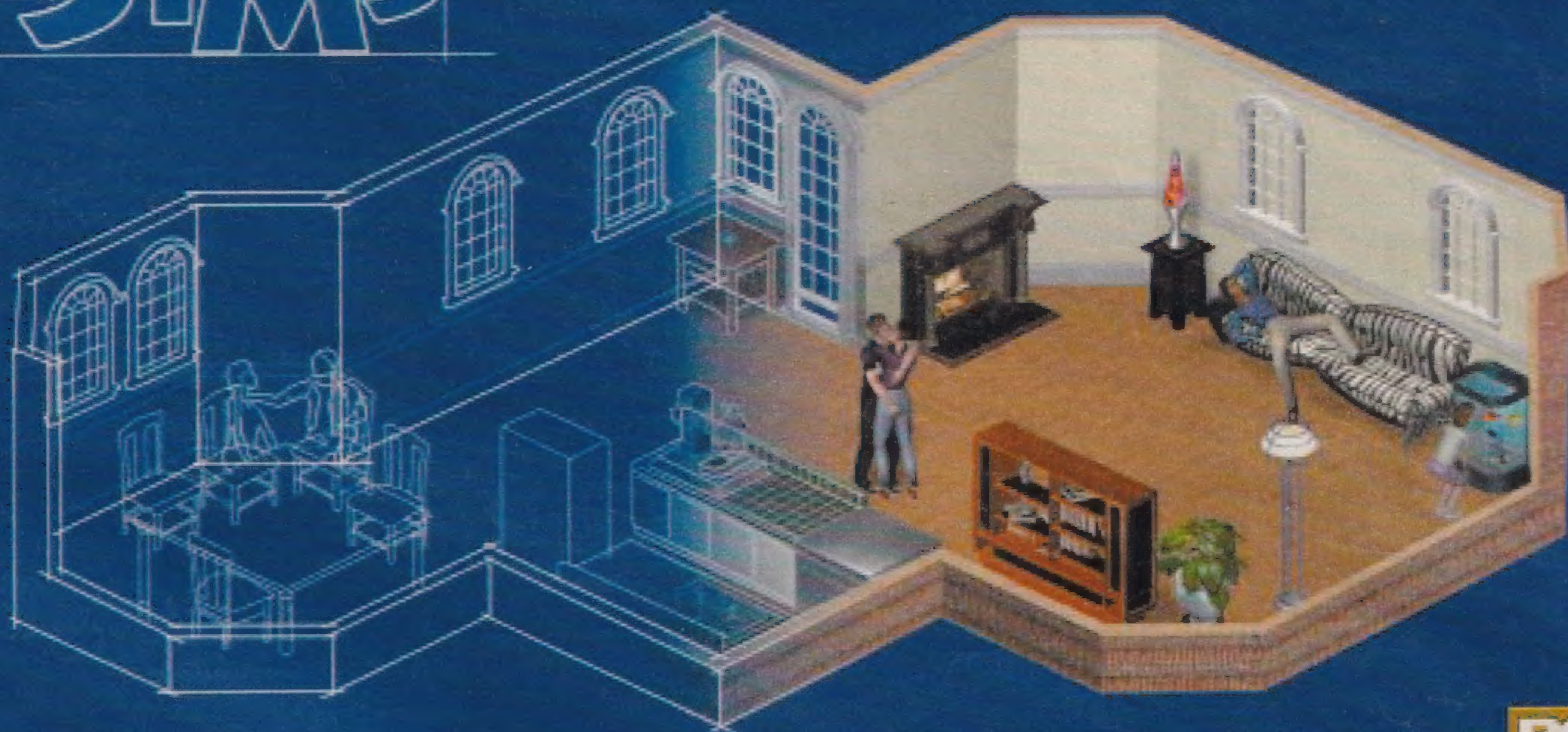


CLICK!



Chcesz potulną teściową? A może tolerancyjną żonkę?  
 Zdolne i ułożone dzieci? Sympatycznego sąsiada?  
 Gorącą kochankę? A może wszystko odwrotnie?  
 Ty decydujesz, Ty tworzysz i Ty kontrolujesz.  
 A zdawałoby się, że to tylko gra...

**The SIMS**

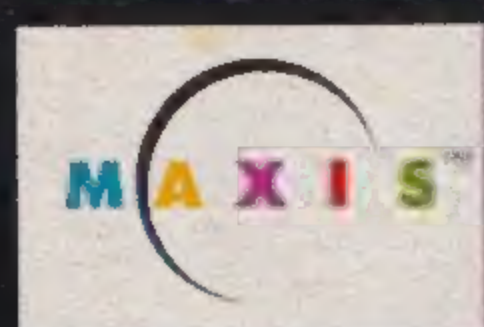


**A na dodatek – całość po Polsku!**

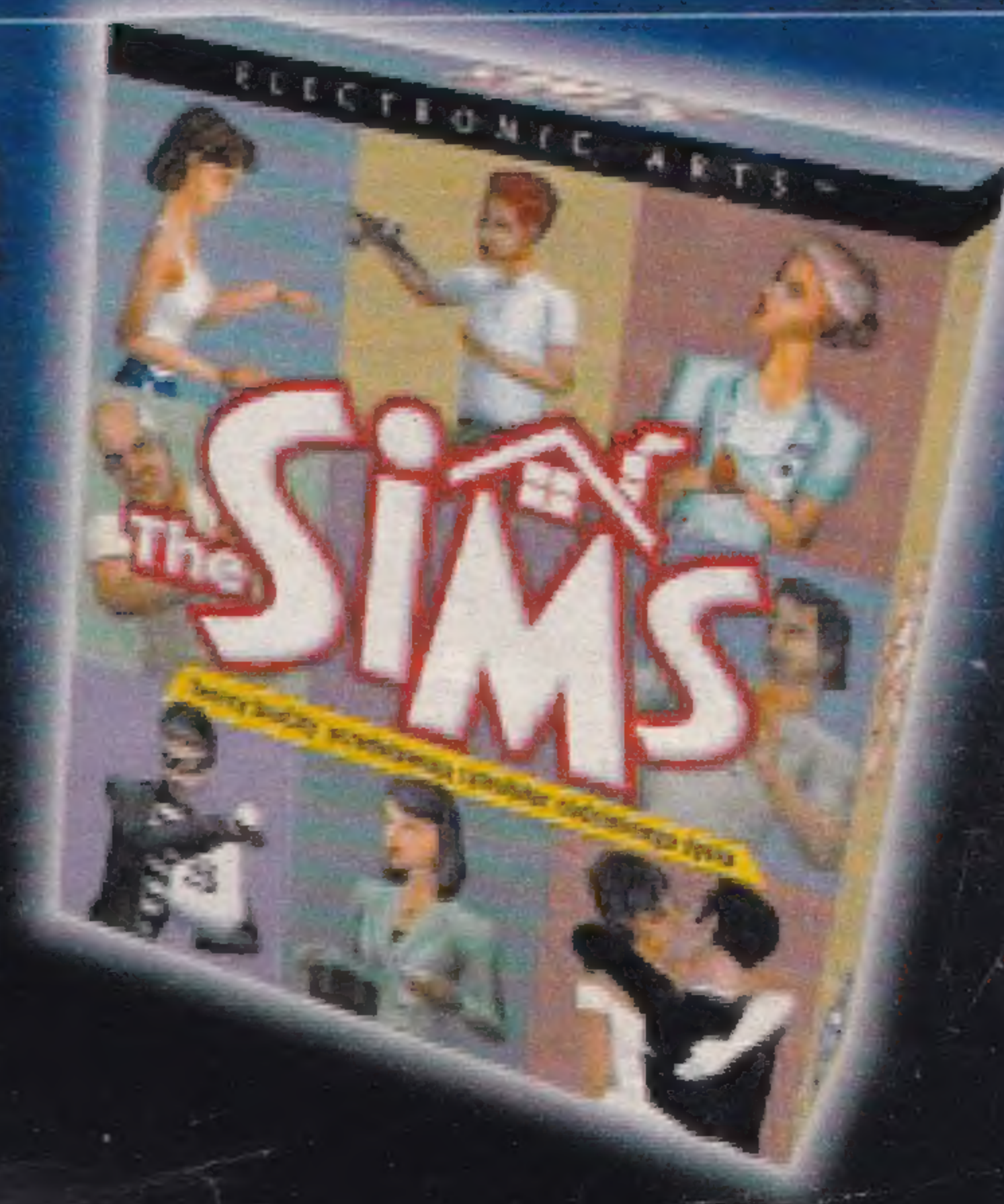
Dystrybucja w Polsce: **IPS Computer Group** Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.  
 Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69. Witryna Internetowa: <http://www.ipscg.com.pl>



**TEL. (022) 832-54-30**  
**ZAMÓW JUŻ DZIŚ**  
 ZYSKUJESZ:  
 • OTRZYMASZ SWOJĄ GRĘ PIERWSZY W POLSCE  
 • OTRZYMASZ BAZEM Z PRZESŁKĄ EXTRA PREZENT  
 • PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYŁKO:  
**99zł**  
 ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI



Oprogramowanie © 2000 Electronic Arts, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Sims, SimCity, Maxis, logo Maxis, Electronic Arts oraz logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i poza ich granicami. Wszelkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawną i chronioną własnością poszczególnych firm.







is a trademark  
of Sony  
Corporation.



is registered  
trademark of  
Sony Computer  
Entertainment  
Inc.

# CLICK!

# Medievil 2

